차세대 게이머가 선택한 차세대 종합보험

GAME CHAMP

98.3

電撃王 DENGEKI-OH
독점 기사제휴

「바이오 하자드2」 완벽 가이드북 전원 증정!

공략

- PS 테일즈 오브 데스티니 -하편-
- SS 팬저 드래군RPG -아젤-
- 센티멘탈 그래피티
- 거리(街)
- N64 소닉 윙즈 어설트
- ARC 라이벌 스쿨

특보

- ▶ 「파이널 판타지 V」, PS로 재등장!
- ▶ 원작을 능가하는 PS용 「데드 오어 얼라이브」
- ▶ PS까지 점령하는 「에반겔리온 -강철의 걸프렌드-」
- ▶ 아케이드 초 인기작 완벽이식 SS 「더 킹 오브 파이터즈' 97」
- ▶ 드디어 공개되는 최고의 야구게임 「그레이티스트 나인' 98」
- ▶ 드림팩토리의 드림 격투, ARC용 「에어가이츠」
- ▶ 완벽한 3D로 탄생되는 「스트리트 파이터 EX2」
- ▶ 비밀리 제작되는 SNK의 초기대작 「리얼바우트 스페셜2」

BIO HAZARD2

특별부록 1
「바이오 하자드2」
완벽 가이드북

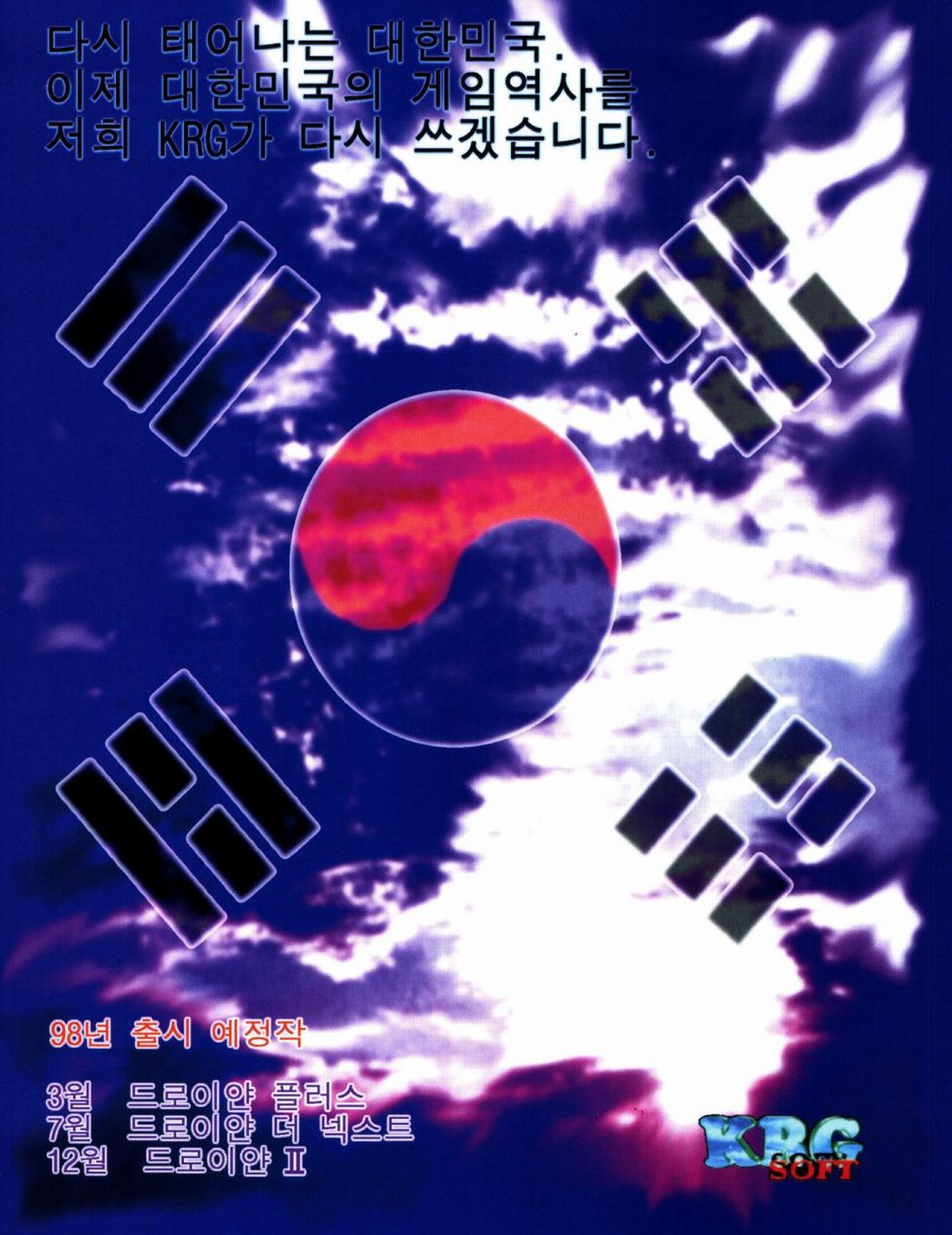
정가 6,500원

ABC
부수공사기구
한국ABC가입

9 771227 717002 09
ISSN 1227-7177



차원이 다르다, 비트가 다르다 -
본격 3차원 64비트 게임
현대 컴보이 64
지금까지의 게임은 잊어버려도 좋다.
실감이 튀어나오는 본격 3D입체 영상 -
복잡한 그래픽도 소화해내는 64비트 화면 -
■3D스틱으로 360도 모든 방향으로 조정할 수 있습니다
■64비트라 용량이 큰 시뮬레이션, 액션게임이 더욱 즐겁습니다
■64비트라 동화상에서도 풍부한 입체감이 살아납니다
■10개의 조정키, 2개의 방향키로 다양하게 즐길 수 있습니다
■손끝으로 느낄 수 있는 진동팩이 게임의 박진감을 더합니다
■롬팩방식 S/W로 지루한 로딩시간이 전혀 필요없습니다
•진동팩
내일을 준비하는 오늘
현대전자
HYUNDAI
Investing Today, Leading Tomorrow
•제품문의및 고객불편상담
02)538-1472 (서울,경기지역)
080-980-1472 (기타지역)
•A/S접수및 상담 080-930-1472
총판점
서울 •멀티테크 02)703-4658 •하이콤 02)795-5765 •욱산전자 02)702-3730 •COST무역 02)706-0987 •길솔전자 02)705-1361 •에에트 02)3472-5173
부산 •태원상사 051)805-8968 대구 •소프트프라자 053)781-2789 •박사게임 053)325-1145 울산 •멀티테크 0522)72-8733 대전 •게임월드 042)254-6342

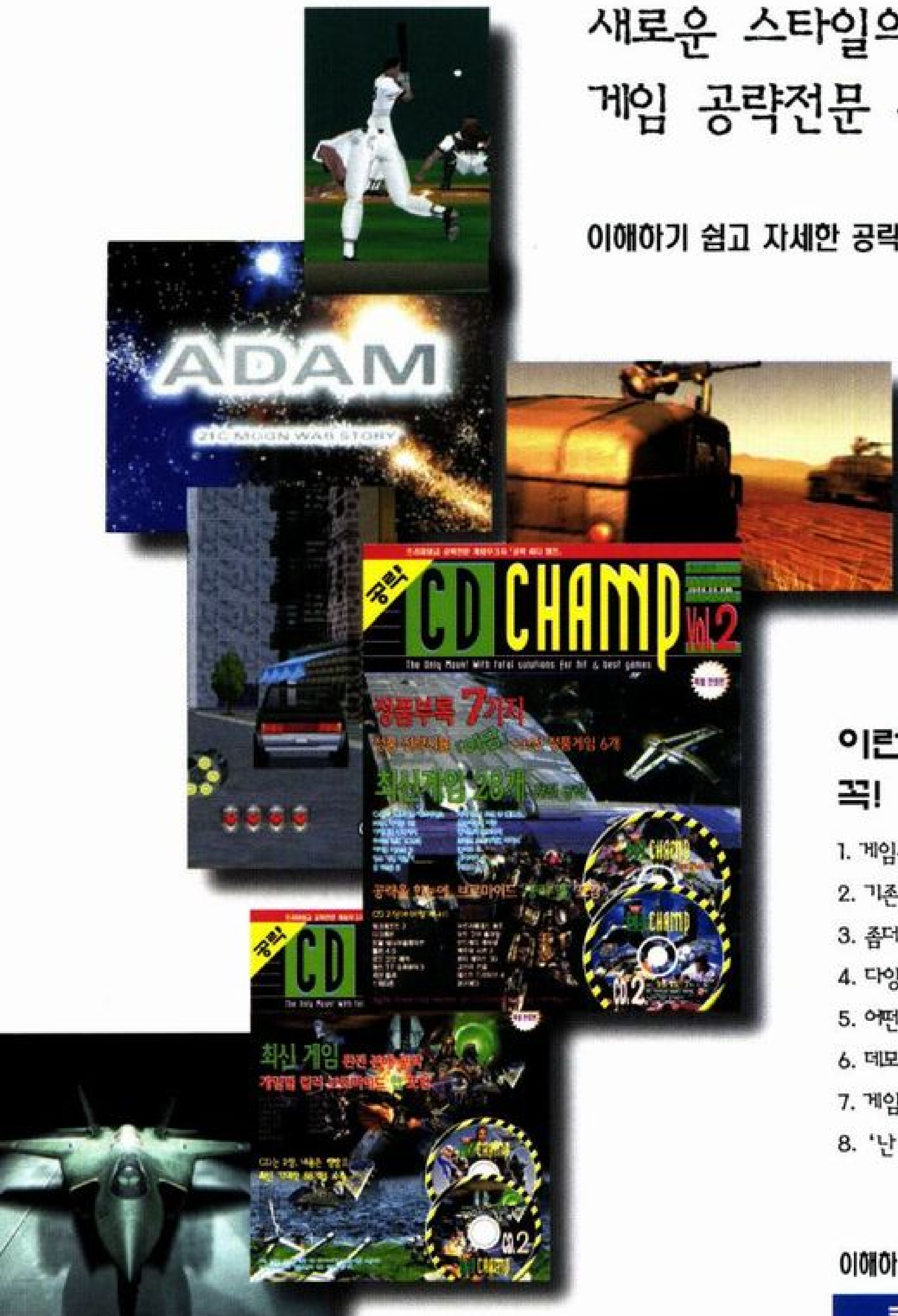

다시 태어나는 대한민국.
이제 대한민국의 게임역사를
저희 KRG가 다시 쓰겠습니다.
98년 출시 예정작
3월 드로이얀 플러스
7월 드로이얀 더 넥스트
12월 드로이얀 Ⅱ
KRG SOFT



최신 게임중 엄선한 다양한 장르의
CD CHAMP 부록 게임을 한번씩만 책을 따라해도
게임에 대해 박식해 집니다.

기다리게 해서 죄송합니다.

공략 CD CHAMP Vol. 2가 지금 서점에 있습니다



새로운 스타일의 100%
게임 공략전문 무크지 「공략 CD CHAMP」

이해하기 쉽고 자세한 공략, 공략 CD CHAMP가 전해 드립니다.

- 최근 전략시뮬 **정품게임 「아담」** 전원증정
- 고전명작 정품게임 6개도 함께 수록돼 있습니다.
- 최신 미출시 게임에서부터 워크래프트 2, 다크레인, 토탈어나이얼레이션, 피파98, NBA 라이브 98, 팰콘 4.0, 퀘이크 2… 등 명작 데모들까지 듬뿍 제공됩니다.

이런 분들은 「공략 CD CHAMP」를 꼭! 읽어 보세요

1. 게임은 재미있는데 게임 진행이 안되는 분
2. 기존 공략을 보고도 게임하기가 힘든 분
3. 좀더 심도있게 게임을 하고 싶은 분
4. 다양한 장르의 게임을 접하고 싶은 분
5. 어떤 게임을 구입해야 할지 망설이시는 분
6. 데모 파일이 너무 커서 다운로드 받지 못하시는 분
7. 게임지를 읽고 실망하시는 분
8. '난 게임에 소질이 없어' 라고 포기하시는 분

이해하기 쉽고 자세한 공략, 공략 CD CHAMP가 전해 드립니다.

컬러 브로마이드 「공략 맵」 포함!!

구입문의 : 3142-6841

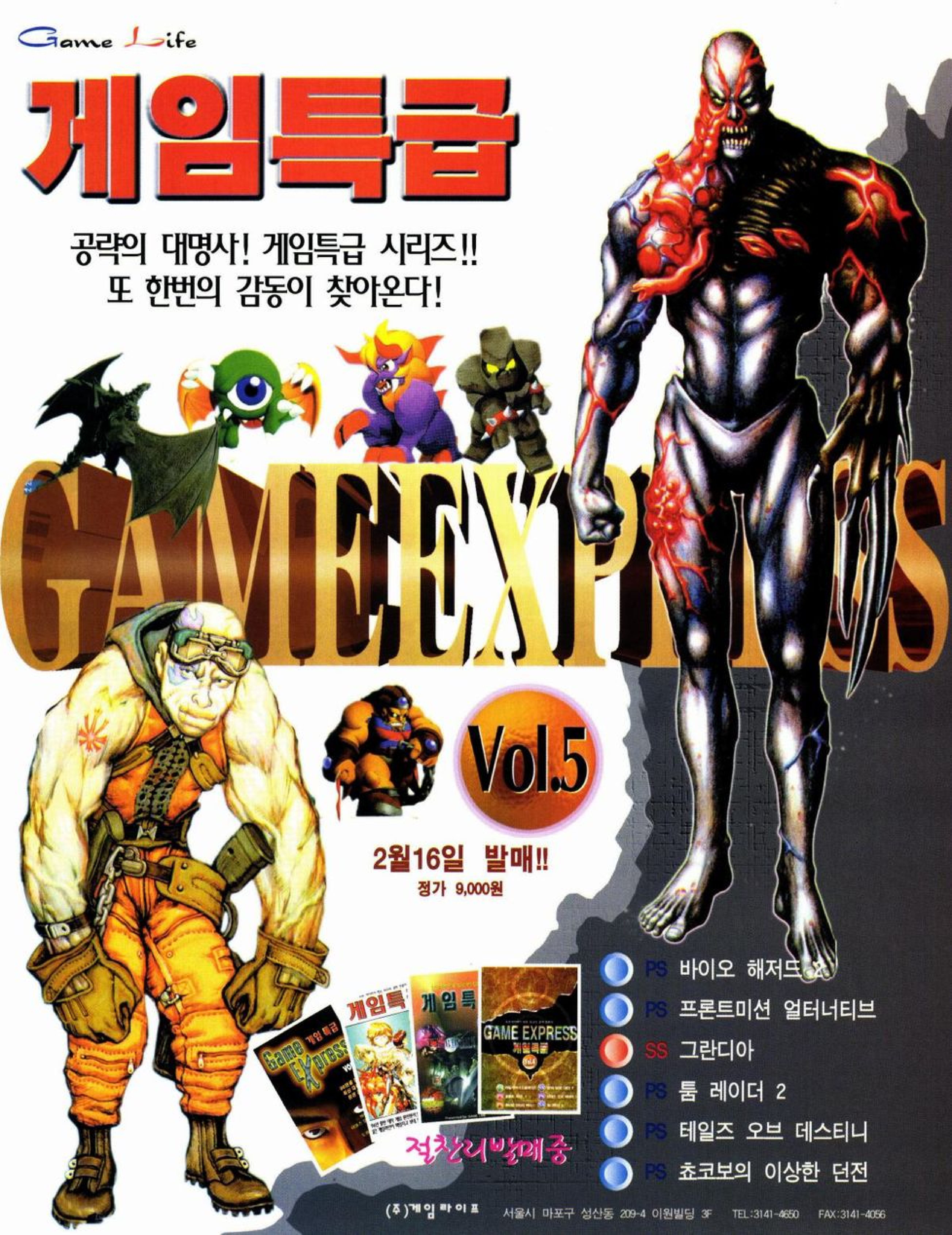
책이 없다구요? 가까운 총판으로 문의해 보세요.

▶바로 지금 전국 서점에서 구하실 수 있습니다.

서울지역/ 강남 영동서적 (02)554-3784 강동 도서 (02)471-2044 구로 대명서 (02)891-0622 도봉 센터서 (02)983-3900 동대문 지선 (02)245-3686 마포 진명서 (02)326-1866 서초 금비 (02)534-9075 송파 경화서 (02)416-5101 중구 수송서 (02)272-0803 성동 성지서 (02)457-2891 동포 지성서 (02)847-8702 관악 명우서 (02)816-1788 서대문 예전서 (02)357-6045 종로 한일 (02)737-3491 강서 영민도서 (02)697-7995 동작 관악서 (02)823-5121 **경기지역/** 인천 (주)인광서적 (032)884-0801 인천 중앙도서 (032)527-9350 부천 하나 (032)663-6467 성남 한성도서 (0342)715-0066 수원 홍원도서 (0331)41-6300 광명 광명서 (02)897-6773 일산 대일총판 (0344)977-4427 안산 문일서적 (0345)402-3674 안양 성심서 (0343)66-3400 의정부 희명도서 (0351)876-6304 평택 경기문고 (0333)53-0624 여주 이천 남경서적 (02)971-2236 구리 지구 (0346)551-0306 **경북지역/** 경주 동화서적 (0561)772-4108 구미 정문서점 (0546)461-7824 김천 꿈동산 (0547)434-5897 대구 영남도서 (053)423-9193 대구 예문도서 (053)421-8958 대구 경북 (053)428-3200 상주 제일 (0582)535-2377 안동 중로 (0571)53-7575 영주 대한 (0572)32-8590 점촌 동명 (0581)555-3547 포항 예일서점 (0562)73-4870 **경남지역/** 마산 대명서 (0551)44-7428 울산 녹수 (0522)49-4275 진주 센터 (0591)55-3991 충무 동아일보 (0557)43-5785 **부산지역/** 김해 북부서 (05)895-4841 부산(남구)조선 (051)756-2727 부산(북구)혜옥 (051)503-0154 부산(서구)진흥 (051)466-9386 부산 현대서 (051)467-8011 **충북지역/** 제천 경북 (0443)47-3816 청주 센터서적 (0431)60-9472 충주 문학서 (0441)847-2819 **충남지역/** 논산 보문 (0461)32-3156 대전 청음서 (042)254-6799 천안 화성서적 (0417)551-3073 **강원지역/** 강릉 영동서적 (0391)645-3361 삼척 영동서 (0397)72-4959 속초 동아 (0392)32-1555 원주 남부서적 (0371)731-8424 춘천 경북서점 (0361)241-2015 **전남지역/** 광주 승일 (062)225-9134 순천 일광서점 (0661)52-4414 여수 대왕서적 (0662)62-2111 목포 현대서적 (0631)44-2711 전북, 제주지역/ 이리 대동서적 (0653)52-3334 전주 세림 (0652)84-9884 제주 광장서점 (064)33-7030 군산 대동서적 (0654)452-3434

제우미디어

값 18,000원
(CD 2장 포함)



Game Life
게임특급
공략의 대명사! 게임특급 시리즈!!
또 한번의 감동이 찾아온다!
GAME EXPRESS
Vol.5
2월16일 발매!!
정가 9,000원
PS 바이오 해저드 2
PS 프론트미션 얼터너티브
SS 그란디아
PS 툼 레이더 2
PS 테일즈 오브 데스티니
PS 쵸코보의 이상한 던전
절찬리발매중
(주)게임라이프 서울시 마포구 성산동 209-4 이원빌딩 3F TEL:3141-4650 FAX:3141-4056



게임기 및 주변기기의 모든것
GAME POWER and D&C에서 만나세요.
패밀리 게임기의 정상, COBRA X3
COBRA X3
게임내장형 250합 (향후 260합)
PAD RESET기능
D & C
• 선명한 화면과 깨끗한 음질
• 다양하고 재미있는 게임내장
• 사용이 편리한 8버튼 패드채택
• 외장 RF Auto스위치 사용
• 견고한 내구성과 완벽한 품질검증
COMPUTER VIDEO GAME CONTROL PAD
COBRA X3
SELECT START
RESET
패밀리 게임기와 조이스틱이 만나서 듀오가 탄생 !
• 게임기와 조이스틱이 결합된 새로운 게임기!
• 사용방법과 설치가 간단!
• 2인용 게임도 사용가능!
• 판촉, 홍보, 선물용으로 최적!
duo
※ 통신판매
게임기 및 팩, CD 02) 706-9002 : 게임파워
수리용 자재 및 케이블 032) 349-0090 : D&C
판매원 게임파워
서울 용산구 한강로 2가 2-9다진상가 12동 나열 123호
제조원 D & C Computer Videogame System 디엔씨전자
경기도 부천시 소사구 괴안동 168-7



GAME DUNK가 탄생시킨
또 하나의 무선 게임기
게임덩크
내장형, 외장형
두종류
덩크캡틴
내장형, 외장형 두종류
색상 : 적색, 노란, 검정색 3종류
157합
따르릉 157합
게임덩크에서합팩을 만들었네.
와~ 157합 안에 슈팅게임.
콘도라도 들어 있잖아 진짜 좋다! 응~
지금 당장
게임기와 팩 사러가자.
연소자 관람가
· 제조업자 상호 : (주) 덩크컴퓨터시스템
· 제조업자 등록번호 : 114-23-84948
· 제조년월일 : 1997.
· 공연윤리위원회 심의번호 : KG9712-RPO
Game Dunk ®
17년 옹고집… 오직 게임기만 만드는 기업
덩크컴퓨터시스템
서울시 동작구 신대방동 686-4
TEL. 842-4606~7 FAX. 842-4606

P.C 원본 게임 5,000원. 10,000원(전국지역 통신판매「세일기간」)

★ 5,000원하는 원본게임 10,000원하는 원본게임을 전국에 통신판매 합니다. 게임을 장르 별로 분류하였으니 사용환경과 내용을 확인하시고 구입 바랍니다. (고유번호속에 게임명과 사용 환경이 있고 끝부분에 서울 전화번호가 있으니 문의 바랍니다. ▶적은 수량으로 선착순 판매하니 조기 품절될수 있음을 알려 드립니다◀)

☞ 5,000원하는 게임종류: ☎ 700-3550번 고유번호

① 롤플레잉 게임종류: 고유번호 1010번
② 시뮬레이션 게임종류: 고유번호 1020번
③ 액션 · 아케이트 게임종류: 고유번호 1030번
④ 스포츠 · 레이스 · 어드벤처 게임종류: 고유번호1040번

☞ 10,000원하는 게임종류: ☎ 700-3550번 고유번호

① 롤플레잉 게임종류: 고유번호 1060번
② 시뮬레이션 게임종류: 고유번호 1070번
③ 액션 · 아케이트 게임종류: 고유번호 1080번
④ 스포츠 · 레이스 · 어드벤처 게임종류: 고유번호1090번

☞ 새로나온 PC게임 전부를 통신판매합니다(전지역)

▶계좌번호 ✽우체국: 011833-0144701-12 ✽농협: 041-12-243384◀ (예금주) 게임랜드

게임 내용과 설명 ☎ 700-3445

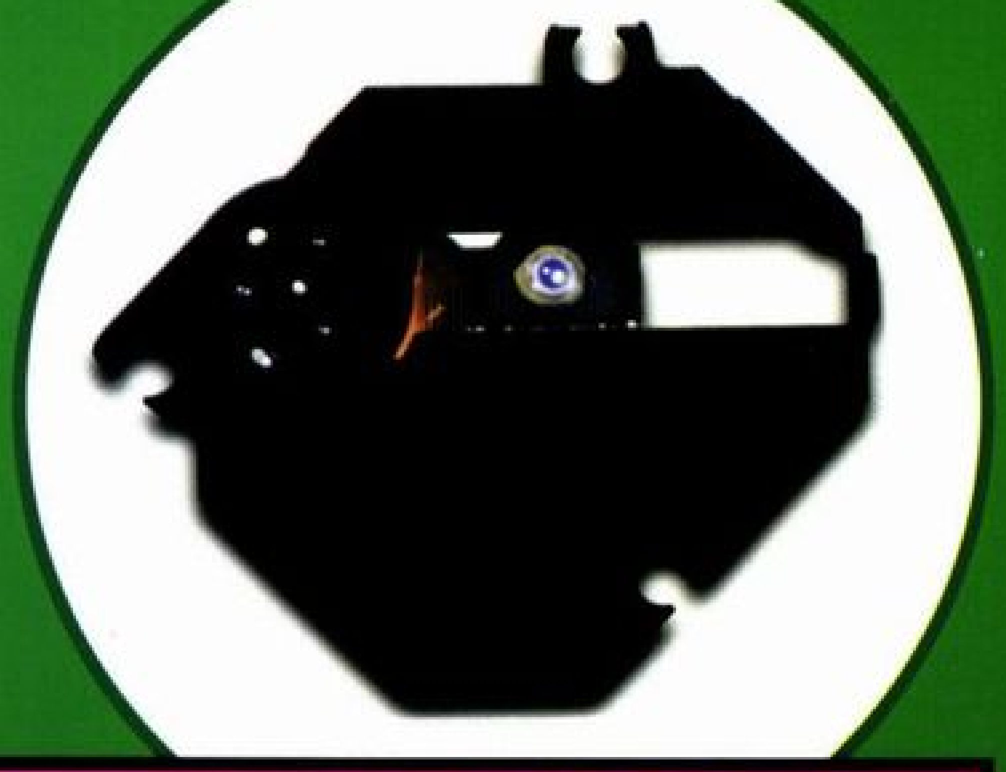
▶서울 · 경기도는 700-3445/ 기타지역은 700 앞에 (02)를 눌러주세요 ◀ ☞ 원하시는 고유번호를 천천히 정확하게 눌러주십시요 ☜

고유번호	게임명	고유번호	게임명	고유번호	게임명	고유번호	게임명	고유번호	게임명
1069	아머드 코어	1206	조병전	1013	소울 해커즈	1046	디디콩 레이싱	1060	데빌사마나 소울해커즈
1074	아스트라 슈퍼스타즈	1210	졸업 2	1019	속 첫사랑 이야기	1003	라그나큘	1049	테일즈오브데스티니
1078	아이핸더	1076	천지무용 매황귀	1006	슈퍼 로봇대전(후)	1036	라스트 임페리얼 프린스	1054	툼레이더
1211	알바레아의 처녀	1071	초코보의 이상한 던전	1012	슈퍼 잼파이터 미니믹스	1039	라이븐	1057	트윙클스타스프라이트
1070	어더라이이프에처드림스	1052	집창직!	1025	슈퍼 파워리그	1018	라이덴 파이터즈 2(한)	1062	파랜드 스토리
1079	얼터너티브	1008	배틀 히트	1020	슈퍼로봇 대전	1011	라쿤 월드	1064	파워돌
1209	에니메 프라크	1027	보이스파라다이스	1007	슈퍼리얼 마작	1031	랑그릿사 4	1067	파이어 우먼
1213	여신 전국 2	1034	봄버맨 월드	1026	스노보우 키즈	1005	론도	1051	파이팅 컵
1077	오렛톰바	1014	브레스 오브 파이어 3	1015	스파크링 페더	1035	랑키 파이프	1048	파지오군
1215	왕도의 거신	1024	블루 브래이커	1021	아가씨 수사망	1042	마법학원 루나	1059	패러사이트 이브
1075	요시 아일랜드 64	1028	블우시카고 부르스	1010	그란스트림전기	1017	메나먼 오거스타 마스터즈 98	1065	패미스타 64
1073	요시스토리	1001	빨간 두건 차차	1037	그랜디아	1032	모탈 컴배트 4(한)	1068	프론트미션 얼터너티브
1205	은하아가시 전설 유나 3	1023	뿌요뿌요 SUN 64	1040	기동전사 Z 건담	1045	문라이트 신트림	1063	프리크라포켓 2
1208	이상한 나라 안젤리크	1033	사이드와 인더 2	1043	네오류드	1030	미니 4 보이 2	1061	학교를 만들자!
1212	이웃집 공주님 롤피	1009	상해 만리 장정	1004	데드 오어 얼라이브	1016	바운터리 케이트	1056	환세허구 정령기도탄
1214	인터내셔널 슈퍼스타 사커 64	1029	새턴 봄버맨 파이트!	1038	데드 오어 얼라이즈	1055	코튼 2	1053	혹성 공기대 리틀캣
1216	전차로 GO	1022	샤이닝포스 3	1041	동급생 2	1058	크락월 크래커즈 2	1050	BANJO-KAZOOIE
1072	정령기도 탄	1002	센티멘탈 그래피티	1044	드래곤 나이트 4	1066	크래쉬 밴디쿠트 2	1047	MOON

PC 중고게임 유통가격 ☎ 700-3320

고유번호	중고게임명	고유번호	중고게임명	고유번호	중고게임명	고유번호	중고게임명	고유번호	중고게임명
1077	드로이안	1017	삼국지 5	1038	유전자 전쟁	1058	삼국지 공명전	1227	다크레인
1087	라첸카	1018	K.K.N.D	1039	헬로우 대통령	1059	뿌요뿌요 2	1217	대전략 5
1073	NHL 하키98	1019	M.D.K	1004	신혼일기	1006	팔여선 이야기 2	1208	도쿄 야화
1074	판타랏사	1002	랠리 7	1040	삼국지 영웅전	1061	타임 코만도	1226	듀크 뉴켐 3D
1205	NBA 98	1021	하드라인	1041	레이맨 플러스	1062	헌터 헌터드	1214	로거스 알파
1075	원숭이섬의 비밀	1022	마이프랜드 쿠	1042	심콥터	1063	에너미 네이션	1225	롤리팝
1184	이리너	1023	팬저 드래곤	1043	미해군 전투기 97	1064	워크래프트 2 미션 70	1215	X.S
1185	익스트림썰트	1024	커맨드 앤 컨커 레드얼럿	1044	파랜드 사가	1065	퍼펙트 웨폰	1209	에메투스
1076	수호전 천도 108성	1025	스파이 크래프트	1045	짱구는 못말려	1066	올엔 크로스월드	1224	청춘연가
1186	붉은악마	1026	디아블로	1046	오룡원	1067	생사도	1210	버추어 컵
1188	북명	1027	영웅전설 3	1047	마법사가 되는 방법	1068	어센던시	1223	아랑전설 3
1189	뱀프X 1/2	1028	제트 파이터 3	1048	그래이스톤 사가	1069	대전략 마스터 컴뱃	1218	협객 영웅전 3
1190	미쓰	1029	파랜드 텍티스	1049	대항해시대 3	1007	NBA 라이브 97	1211	미트퍼팻
1001	캠퍼스 러브 스토리	1003	작은 신들의 전쟁	1005	디스트럭션 더비	1070	맥 워리어 2	1216	어스 2140
1010	어담	1031	사일런트 노바	1050	프라이버티어 2	1071	워윈드	1222	인디펜던스 데이
1011	폴리크롬	1032	스크리머 2	1051	파이어 파이트	1008	전사 라이언	1219	파이더
1012	코룸	1033	마이트 앤 매직 영웅전 2	1052	아만전사록	1009	배트맨 포레버	1221	카르마
1013	까꿍	1034	슬램 앤 잼	1053	디스트월드 2	1072	롬레이더	1212	백발유령전
1014	M.A.X	1035	무인도 이야기 3	1054	동급생 2	1206	파랜드 스토리	1220	영웅전설 4
1015	피파 97	1036	데이토나 U.S.A	1056	창세기전 2	1207	if-22 랩터	1078	파랜드 택틱스
1016	이노센트 투어	1037	삼국연의 2	1057	그랑프리 2	1213	버그투	1079	임진록





3만원이면 고장난랜즈를 새것처럼

랜즈고장이 발견되면 새로운 기법으로 새것처럼 완벽하게 수리하는 광주 게임천국으로 보내자 잘못된 상식으로 뒤집어 쓰거나 칼날등을 붙여쓰면 랜즈수명이 단축되거나, 수리를 못하게 될 뿐만아니라 게임기 본체에 심각한 손상을 초래할 수도 있으니 잘못된 생각을 버리자. 이번에 개발된 새로운 기법으로 수리할 경우, 임시처방이 아닌 완벽한 상태로 재생이 된다. 싼값에 게임도 즐겁게 하고 아래와 같은 상품도 타보자

광주게임천국 탄생 2주년 기념 대찬치

640번째: 수퍼컴보이 64



700번째: 플스-7000



800 · 900번째: 게임CD 5장



1000번째: 1000일간 게임챔프 무료구독권(약3년간)



■ 입금계좌

광주은행: 741-121-006604 유용자 농협: 637013-52-106297류용자

■ 보낼곳

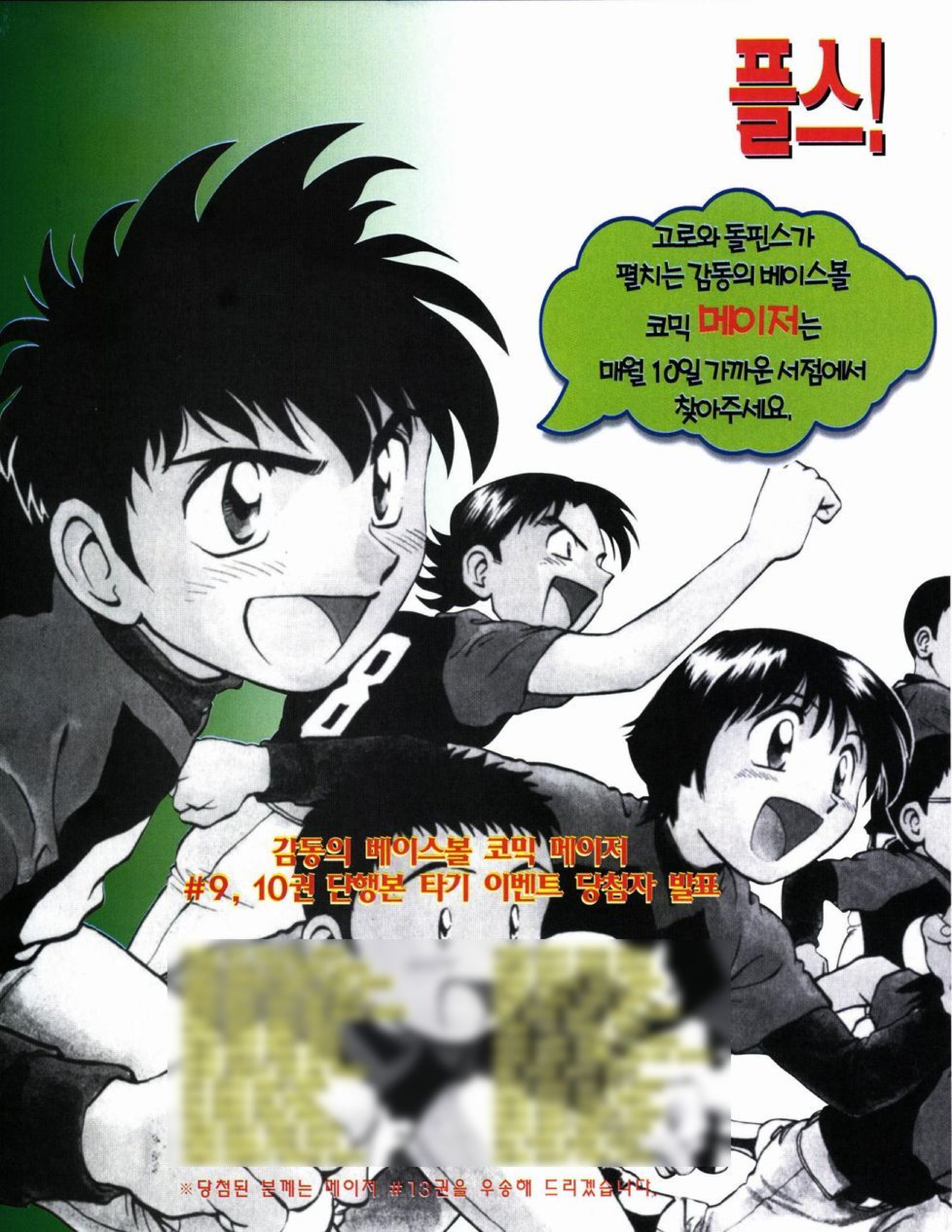
광주광역시 광산구 도산동 774-21 광주게임천국

갈아타는버스:
455, 365, 519, 554, 563, 635, 695, 705, 745, 915
송정리 종점에서 285, 583, 745번 갈아타고
3번째 정거장(파랑새 예식장)



모든 수리회원: 인기 케릭터 및 엽서증정(숫자는 수리번호이며, 1월 25일 현재 511번까지 수리하였으니 아래 상품들은 2월 15일 정도면 모두 결정될것으로 보인다. 게임기 뒷면에 수리번호가 쓰여 있으니 참조바람)

광주게임천국 062)944-6321, 012-653-6321


플스!
고로와 돌핀스가 펼치는 감동의 베이스볼 코믹 메이저는 매월 10일 가까운 서점에서 찾아주세요.
감동의 베이스볼 코믹 메이저
#9, 10권 단행본 타기 이벤트 당첨자 발표
※당첨된 분께는 메이저 #13권을 우송해 드리겠습니다.

닌텐도64, 새턴을 드립니다!!







메이저 #11,#12권 속에 들어있는
응모권을 붙여 아래 퀴즈의
정답과 같이 보내주세요.
추첨을 통해 닌텐도64,
플레이 스테이션,
새턴과 최신 IBM-PC게임 30개를
드립니다.

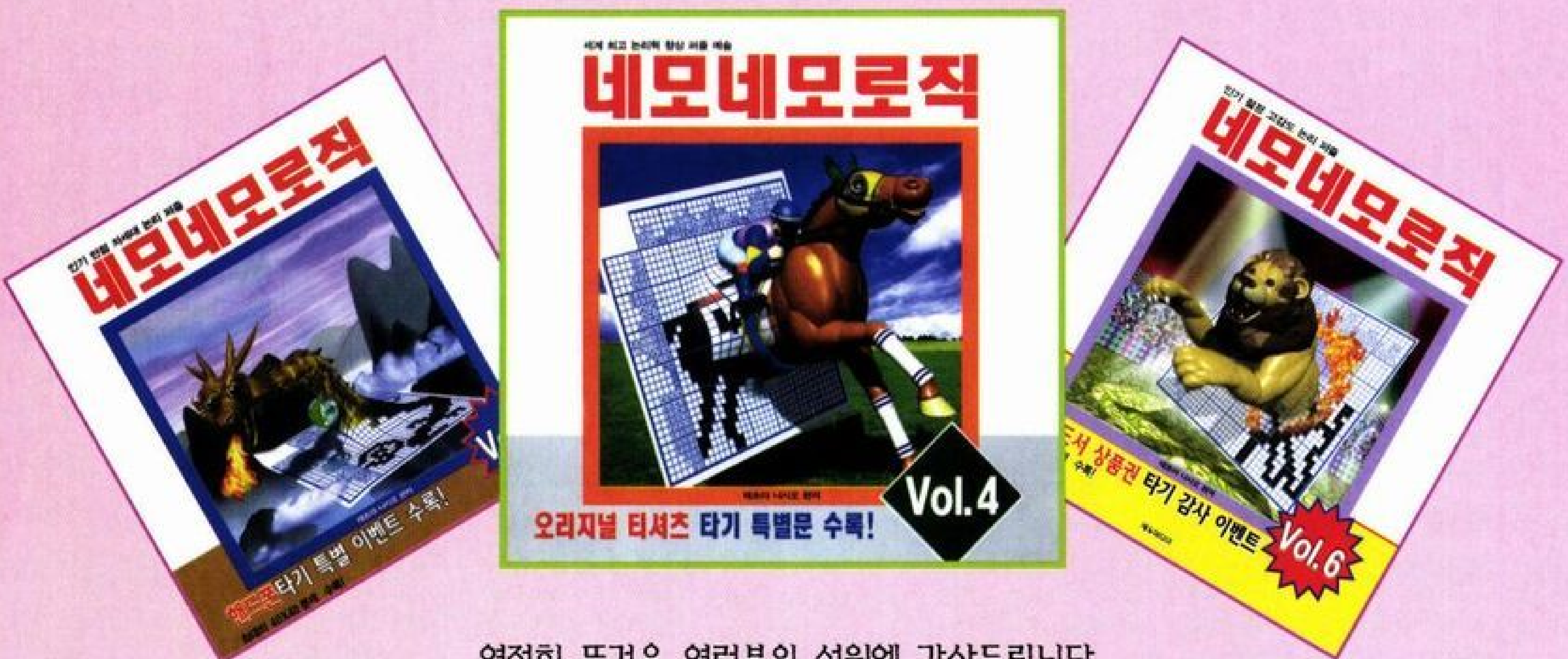
[문제] 감동의 베이스볼
코믹 메이저의
주인공은 OO



- 응모기간: 1998년 2월 25일까지(당일소인 유효)
- 응 모 처: 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 (우)121-160
- 발 표: 1998년 3월 10일 발행 게임챔프 4월호
  1998년 3월 9일 하이텔 01410 인포샵 CHAMP 공지란
- **시상내역: 고로상- 플레이스테이션 1대**
  시미즈상- 닌텐도64 1대
  토시야상- 새턴 1대
  행운상- 최신 IBM- PC게임 30명
- 응모권이 없는 엽서는 무효처리합니다.

네모네모 로직 Vol.4 이벤트!

로직 티셔츠 타기 당첨자 발표!!



여전히 뜨거운 여러분의 성원에 감사드립니다.
지난 7월에 발행된 '네모네모 로직 Vol.4'의 이벤트가 지난 97년 12월 30일로 마감되었습니다.
많은 분들의 참가에 감사드리구요, 당첨되신 분들께는 로직 티셔츠를 우송해 드리겠습니다.
참, 그리고 「네모네모 로직 Vol. 5」의 핸드폰 타기 이벤트 마감이 「Vol.4」 이벤트 발표와 여러 독자들의 희망으로 2월 28일로 연기되었습니다. 마감일이었던 1월 30일 이후에도 지금까지 많은 분들이 응모하고 계시답니다. 변경된 마감일까지 더욱 많은 분들의 참여 있으시길 바랍니다!!!



당첨자명단

[구입문의:(주)제우미디어 / (02)3142-6841]

PC 게임지 사상 국내 최초「부수공사기구 한국ABC」가입

판매부수 1위

PC CHAMP

챔프가 만들면 다릅니다!!

대한민국 최고의 PC게임지 PC CHAMP

February 1998

2월호

완벽공략
- 두근두근 메모리얼
- 윙커맨더 프로퍼시
- 레드바론 2
- 조인트 스트라이크 파이터
- 마법사가 되는 방법 2

초기대작따라잡기
울티마 9

국산 기대작 따라잡기
파티마의 문양

게임시사회
1 창세기전 외전: 서풍의 광시곡
2 파퓰러스 3

커버스토리/ 우주에서 건설되는 시드마이어의 문명시리즈 최신작



알파 센터리

공략노하우/
1 디아블로 헬파이어
2 툼레이더 2 세계최초 전체맵 공개
3 용기전승 2

게임특집/ 악마가 다시 부활했다



디아블로 2

절찬 판매중!

기획특집/ 문답으로 풀어낸 3D 가속카드 궁금증 13제

게임 X 파일/ '포가튼사가' 추가발견 이벤트와 패스맨 위치 공개

별책부록



PC CHAMP가 드리는 98년 명작 시리즈 2탄
완벽 대화해설집 포함한 별책부록「킹스퀘스트 7 완전공략본」

정품부록

세계 3대 어드벤처로 빛나는
환상의 게임「킹스퀘스트 7」정품CD



◆ 최신 정품 게임 타기「킹스 퀘스트 7」특별 이벤트 실시
◆「마법사가 되는 방법 2」발매기념 상품 왕창 타기 특별 이벤트 실시

ABC 부수공사기구 한국ABC가입

PC GAMER 독점기사특약

임시특가 8,000원(정품 CD부록 포함)

01410 또는 01411 접속후 'CHAMP'를 입력하세요.

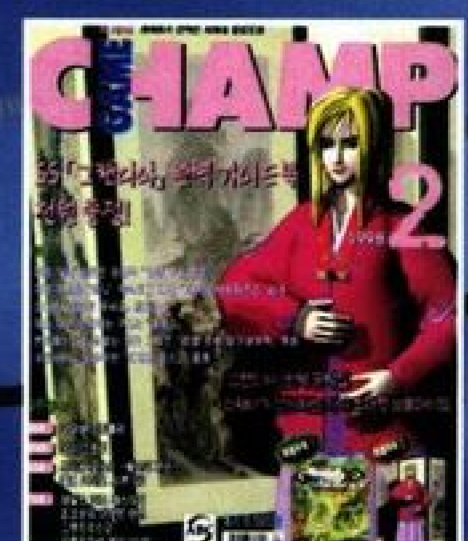
IMF시대!!PC통신도 전략적으로 합시다!!

CHAMP

PC 통신,포로가 될것인가? 프로가 될것인가?

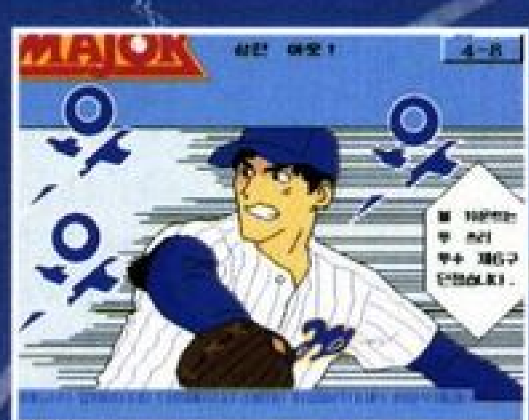
바로 이런 분께 인포샵 챔프를 권해드립니다.

- 알짜배기 정보만을 빨리 알고 싶으신 분
- 게임을 하다가 막혀도 주위에 도움을 청할 곳이 없는 분
- 특히, PC통신에 아직도 초보이신 분은 챔프로 오십시오!



1. 종합 엔터테인먼트 정보

초고속 게임정보의 메카 '게임 챔프'
PC 게임 매니아를 위한 'PC CHAMP'
최신 연예 속보 '월간 M&M'
특급 야구 소식 '베이스볼 코리아'
종합 스포츠 정보 '월간 루키'



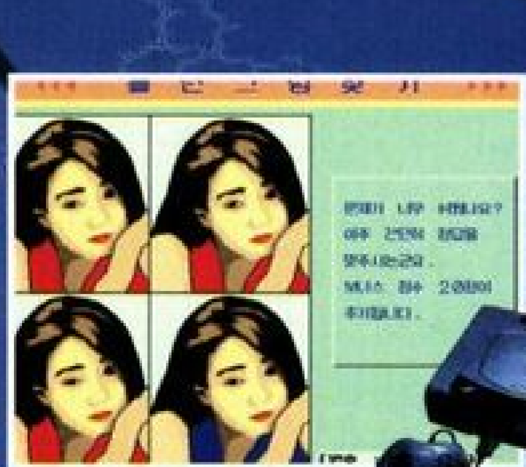
2. 온라인 만화방

칼라 만화의 새로운 진수를
챔프에서 맛보세요!!
감동의 야구 코믹 만화
'메이저'와 신세대 사랑학
'FEEL 100%'가 연재중입니다.
이제 만화방도 챔프를 찾아
주세요!!



3. 공개 자료실

24시간 열려있는 보물 창고!!
국내 최대 에뮬레이터 게임 총집결!!
좋은 자료만 엄선한 챔프 공개자료실!
챔프 자료실에서 좋은 자료를
올려 주시는 분들에게
푸짐한 상품을 드립니다!!
절대 놓치지 말고 참가하세요!!



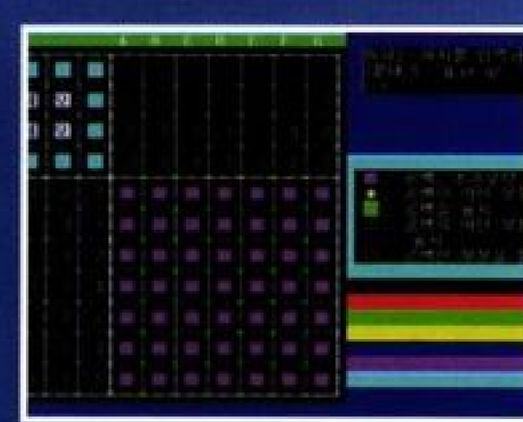
4. 이벤트 퀴즈방

인포샵 최대의 퀴즈 이벤트!!
매달 2번의 정기적인 퀴즈 이벤트
에서 게임기를 비롯한 푸짐한
상품을 드립니다!!
연예/스포츠/상식/게임 퀴즈 등
다양한 문제수록
자... 서턴 타기!!
도전 인생 퀴즈에 도전하세요!!



5. 통신 광장

새로운 만남과 사랑이 싹트는 곳!!
언제나 열려 있는 챔프 대화방에서
아름다운 만남을 만들어 보세요!!
매일 밤 10~12시 정기 채팅이
있습니다.



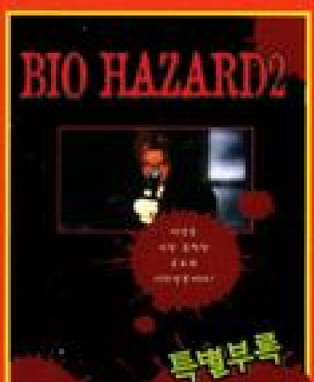
6. 온라인 게임

국내 유일 제공 '네모네모로직 게임'을 비롯하여
소코반/야구/숫자 맞추기 등
다양한 게임!!
★이벤트 코너 '소코반 게임'과
'로직 게임'에 참여하시면
푸짐한 상품을 드립니다!!

CONTENTS



이번호의 표지는 남코와 스퀘어가 손잡고 제작하는 최고의 격투 액션 『에어가이즈』를 선정해 보았습니다. 기존 격투 게임의 시스템을 뛰어 넘는 참신한 시스템 도입으로 많은 매니아들의 기대를 한 몸에 받고 있는 『에어가이즈』. 이제도 이제 얼마후면 곧 일본 오락실에서 만나실 수 있을 겁니다.



특별부록
바이오 하자드2 완벽 가이드북














게임별 색인(가나다 순)

발행 겸 편집인	서안석
편집주간	조 신
챔프취재팀	팀장/이성필 이재익, 박연선 하우진, 구연정, 이연수 객원기자/임경미, 박진오 통신원/정경선(일본), 최영철(미국), 이남미(프랑스)
챔프미술팀	팀장/양연이 한은경 일러스트/정종석 어시스트/서정기획, C&C
챔프기획팀	팀장/이상엽 유구연대리, 최일환대리, 임소희 김경미, 한석종
제작팀	팀장/이동백
영업팀	팀장/임종헌 손용락 대리, 임용규
광고팀	팀장/손대연 이연수
관리팀	박영미, 권태웅, 김희정
발행	(주)제우미디어 서울시 마포구 성수동 324-1 범경빌딩 5층
인쇄	(주)학원 프레테크
제본	가산실업
출력	(주)베스트 플러스
등록일자	1992. 10. 5
등록번호	라-5780
취재/미술	3142-6845
팩스	3142-6820

가격 및 정기구독 안내
가격/ 6,500원
1년 정기구독료/ 71,500원
광고, 영업, 정기구독/ 3142-6841
팩스/ 3142-0075

정기 구독 및 단행본 신청 시 은행 온라인 번호
- 서울은행 22108-2677906
- 국민은행 822-01-0154-610
- 농 협 033-01-168077
- 외환은행 106-22-00360-9

예금주 : (주) 제우미디어

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

자매지 PC CHAMP

CHAMP

폭발! 「인포샵 챔프」 환상 Big 5

접속방법 : 01410, 01411→CHAMP를 입력하세요

인포샵 챔프 ♥사랑의 BIG 5♥ 이벤트

Grand Open

기간 : 2월 2일~ 2월 28일

Big 1 예쁜 아이디 공모전

자신만의 톡톡 튀는 ID를 만들어 보자.

■ 참가 방법 1) ATDT 01411 CHAMP 한 후, 아무데나 접속한다.
2) 접속 후, '91번 예쁜 ID 공모전' 이벤트에 참여한다.

■ 상품

대상(1명) 미니 컴퍼넌트 1대
1등(1명) 전자 수첩 1개
2등(2명) 휴대용 CD 플레이어 1개
3등(5명) (주)제우미디어 발행의 단행본 1권
참가상(20명) IBM-PC 게임 1개



※기타 자세한 사항은 인포샵 챔프의 '공지사항'을 참고하세요.

Big 3 도전!! 챔프 퀴즈 이벤트

챔프 퀴즈 박사 모집중!!

이벤트 기간
매월 1일~15일(1차 이벤트)
매월 16일~말일(2차 이벤트)

■ 참가 방법

ATDT 01411 CHAMP한 후, '32번 도전!! 챔프 퀴즈'에 접속한다.

1. 도전!! 챔프 퀴즈 : 23번 '도전!! 챔프 퀴즈'로 접속하여 자신있는 코너에 도전!!

■ 상품

전체 1등 (1명) 닌텐도 또는 플스
전체 2등 (1명) 미니 컴보이
각 분야 1등 (1명) 플스 또는 새턴 게임 CD 1개
각 분야 2등 (1명) IBM-PC 게임 1개

2. 도전!! 인생 퀴즈 : 31번 도전!! 인생 퀴즈에서 멋진 한 판 승부!!

■ 상품

1등(1명) 새턴 1대
2등(1명) 미니 컴보이 1대
3등(1명) 다마고치



※기타 자세한 사항은 인포샵 챔프의 '공지사항'을 참고하세요.

Big 2 공개 자료실 이벤트

이제 게임기 따기가 훨씬 쉬워진답니다!!
'게임기'가 나오는 자료실이라구...?

■ 참가 방법 1) ATDT 01411 CHAMP한 후, 31번 공개 자료실로 접속한다.
2) 자신이 갖고 있는 자료 중, 좋은 자료를 등록한다.
3) 단, 1인당 올릴 수 있는 자료는 5개 이하로 제한한다.

■ 상품

대상	(1명)	플스 1대 + 플스 게임 CD 10개
1등	(1명)	닌텐도 64 1대 + 닌텐도 게임팩 1개
2등	(1명)	세가 새턴 1대 + 새턴 게임 CD 1개
3등	(2명)	램 16메가 1개 + 플스 게임 CD 1개
4등	(3명)	IBM-PC 게임 5개
5등	(10명)	IBM-PC 게임 1개 + 게임 브로마이드 1장
참가상	(20명)	참가자 중 20분을 무작위 추첨하여 최신 IBM-PC 게임을 1개씩 드립니다.



※기타 자세한 사항은 인포샵 챔프의 '공지사항'을 참고하세요.

CHAMP

폭발! 「인포샵 챔프」 환상 Big 5

접속방법 : 01410, 01411→CHAMP를 입력하세요

인포샵 챔프 ♥사랑의 BIG 5♥ 이벤트

Big 5 앙케이트 이벤트

챔프에 한 마디씩 부탁해요!!

■ 참가 방법
1) ATDT 01411 CHAMP 한 후, 아무데나 접속한다.
2) 접속 후, '92번 앙케이트' 코너에 참여한다.

■ 상품
1등(1명) 잉크젯 프린터 1개
2등(1명) 이야기 97 정품 1개
3등(3명) 다마고치 1개
참가상(20명) IBM-PC 게임 1개



※기타 자세한 사항은 인포샵 챔프의 '공지사항'을 참고하세요.

Big 4 숫자 야구 게임 이벤트

게임도 즐기고, 선물도 따고...!!

■ 참가 방법
1) ATDT 01411 CHAMP로 접속한다.
2) 21번 챔프 게임룸의 '55번 숫자 야구 게임' 또는
14번 베이스볼 코리아의 '73번 숫자 야구 게임'에 참여한다.

■ 상품
1등(1명) 닌텐도 64 1대
2등(1명) 다마고치 1개
3등(1명) 도서 상품권 2장
4등(1명) (주)제우미디어 발행의 단행본 1권
5등(1명) IBM-PC 게임 1개



※기타 자세한 사항은 인포샵 챔프의 '공지사항'을 참고하세요.

시삽모집

인포샵 챔프에서 챔프를 이끌어 나갈 각 게시판의 시삽을 모집합니다.
자세한 사항은 '공지사항'을 참고하세요.

※이벤트 당첨자 발표 : 98년 3월 4일(수) 인포샵 챔프 공지사항

에어가이츠

공략이 목표였으나 사정에 의해 한시간여의 짧은 플레이밖에는 해 보지 못했다. 상당히 특이한 시스템 때문에 이러저런 걱증을 했던과는 달리 소감은 한마디로 대만족이었다.
본지에 실린 사진에는 잘 안나타나지만 움직임도 상당히 부드러우며 캐릭터들도 만족스러울 만큼 깔끔하게 디자인되어 있다고 평하고 싶다. 게다가 아직 80%의 완성도라는 것이 더욱더 기대를 가지게 한다. 게임 자체의 심리전요소는 다소 적을것같지만 화려한 기술들과 움직임으로 충분히 커버가 가능하다. 한마디로 시원하고 박력 넘치며 조만간 게임센터에서 플레이할 때가 기다려지는 그런 게임이라고 말하고 싶다.



시스템: 처음 책으로 시스템을 접했을 때는 상당히 당황했다. 왜냐하면 기존의 격투게임과는 정말 로 판이한 시스템을 가지고 있었기 때문이다. 사실 지금까지 완전한 3D를 구현한 게임은 없었다(심지어는 버철 파이터3도 회피버튼을 이용하긴 하지만 기본적으로는 2D이다) 그러나 이 게임은 마치 부시도 블레이드 같은 움직임을 보여준다. 스테이지 크기의 제한 때문에 자유도는 좀 떨어지는 편이지만 스테이지를 막 헤매다니는 캐릭터를 보면 마치 자신이 한국스텝의 왕자라도 된 듯한 생각이 든다. 자... 그럼 기본적인 시스템을 알아 보기로 하자.

8방향 레버: 이 게임은 8방향 레버를 사용해서 화면 위쪽과 아래쪽, 왼쪽과 오른쪽으로 이동을 한다. 기본적인 이동이 대쉬이고 걸어가려면 가드 버튼을 누른 채로 방향키를 입력해야 한다. 보통 윗쪽방향은 점프지만 이 게임은 점프 커맨드가 따로 있어 같은 방향으로 2회 입력하면 된다. 거기에 가드를 누른 채로 같은 방향 두 번 입력이나 필살기 버튼 입력으로 구르기 액션도 가능하여 온갖 서커스(?)를 하며 스테이지를 누비고 다닐 수 있다. 또한 가드불능인 상대의 뒤를 잡는 쾌감도 자주 느낄 수 있을 듯하다.



입력시스템: 이 게임은 1개의 레버와 4개의 버튼으로 구성되어 있다. 가드 버튼, 상단공격 버튼, 하단공격 버튼, 필살기 버튼이 그것이다. 가드 버튼은 다른 버튼과 조합하여 잡기가 가능하고, 나머지 세 개의 버튼으로 여러가지 기술을 구사할 수 있다. 예를들면 상단+하단, 하단+필살기, 상단+필살기, 하단+필살기, 상단+하단+필살기 버튼이 모두 사용된다. 유저들이 가장 궁금하게 여길만한 것이 필살기버튼이라고 생각되는데, 여기에 대해서 간단히 소개하겠다.
에너지게이지 밑에 필살기게이지가 있는데 이 게이지를 소모하는 기술이 각 캐릭터마다 있다. 필살기 버튼의 누르는 시간에 따라 그 강약이 조절된다. 또한 이 버튼으로 '인터랩트'라고 불리는 반격기도 가능하다. 상대방의 공격시 타이밍을 맞춰 이 버튼을 누르면 기술을 흘리고 반격을 한다. 이 게임에서 특기할 만한 것이 하나 더 있는데 바로 기상공격이다.
보통은 버튼 하나로 레버에 따라 중단과 하단 기상공격이 나뉘어졌지만 이 게임에서는 중단과 하단 기상공격 버튼이 따로다. 중단 기상공격은 상단 공격 버튼, 하단 기상공격은 하단공격버튼으로 가능하다. 그리고 가드시스템도 상단 방어는 레버 중립, 하단 방어는 레버 중립과 가드 버튼 입력이라는 특이한 시스템을 채용하고 있다.



캐릭터: 이 게임의 캐릭터는 전부 8명의 캐릭터(남자 6, 여자 2)로 구성되어 있고, 전체적으로 철권과 소울엣지의 분위기가 풍긴다. 특히 여자 2명은 아주 예쁘고 귀여운 미소녀(기대해도 좋다). 남자 캐릭터들도 철권 분위기라서 그런지 멋진 캐릭터들로 채워졌다. 또 남코가 제작에 참여해서인지 시간이 지날수록 신캐릭터들이 등장한다고 한다. 이것도 상당히 기대가 되는데 몇명이 될지는 미지수이다.

연출: 사실 캐릭터의 손에서 레이저가 나간다거나 다리에서 미사일이 나간다거나 하는 황당한 설정에 다소 유치하지 않을까 하는 걱정이 없지도 않았으나 직접 플레이를 해 본 결과 우려와는 달리 꽤 멋지게 처리되어 있었다. 화려함이 유치함을 가렸다고나 할까.. 오히려 필살기 버튼을 사용한 원거리 공격들이 이 게임의 백미가 아닐까라는 생각도 들 정도였다. 그리고 스테이지 상에 있는 상자 등의 장애물을 캐릭터의 몸으로 민다거나 가격하여 상대방에게 날려서 공격한다는 발상은 굉장히 참신하게 느껴졌으며, 그 액션에 대한 처리도 놀라웠다. 게다가 장애물이 파손된 다음 랜덤하게 나오는 공격용이나 파워업용 아이템의 존재는 이 게임을 타 게임과 다르게 하는 또 다른 요소라고 할 수 있겠다. 그리고 스테이지의 고저차를 이용한 공격도 놀라운데 이것은 버파에서의 고저차와는 수준을 달리한다. 고저차에 따른 공중콤보의 가격여부 등을 뛰어넘어 상자에 올라가서 아래로 공격한다던지 하는 꿈의 대전이 가능하다. 거기에 회피도 있고 벽을 이용한 공격까지 존재하는 등 지금까지의 3D게임을 집대성해 놓았다는 인상을 받았다.

(사시미팀: 박보승, 천하무적: 문재성)

KOREA INFOS

회장의 이번 구속 기소에 따라 소관 부처가 문화체육부로 이관될 경우 한컴산을 비롯한 산하 단체의 성격이 새롭게 규정될 것으로 예상된다.

컴퓨터 게임장 각종 규제 완화

1월 12일자로 현행 1회 300원으로 제한되어 왔던 플레이 요금과, 지하층 컴퓨터 게임장의 영업을 제한해 왔던 규제들이 일제히 폐지됐다.

이번에 개정된 규제들은 그동안 국내 컴퓨터 게임장(오락실)의 확산에 저해 요인으로 지적되어 오던 것으로 보건복지부 고시 제 1998-2호와 제 1998-3호인 전자 유기 기구의 프로그램 및 기계식 유기 기구의 기준과 제 3조 제 2항 이용요금 제한이 사라지면서 오락실 요금이 완전 자율화되었으며 전자 유기장업의 영업허가 제한기준 제 3조 제 2항 지하층 설치 제한이 폐지됨에 따라 일부 오락실의 플레이 요금은 조금 오를 전망이지만 이로 인해 국내 컴퓨터 게임장은 한층 더 활기를 띨 것으로 기대된다.

'현대컴보이64', 3월경 가격 인상

현대전자는 '현대컴보이64의 98년 1월 21일자 이후 출하 상품에 대해 가격 인상을 시행할 것'이라고 15일 발표했다. 따라서 현재 33만원인 현대컴보이64의 정식 판매가는 1월 21일자 이후 출하 상품에 한해 35% 인상된 약 44만원 선에 판매가 이루어질 전망이다. 이에 대해 현대의 한 관계자는 "인상된 가격이 직접 소비자들에게 적용되는 시기는 약 한달 후인 2월 21일 이후인 것으로 보고 있으며 현대컴보이64를 구입하기 위해서는 지금이 가장 절호의 찬스"라고 강조했다. 또한 그 중에서도 용산이 비교적 싼 가격에 거래되고 있다고 전했다.



○케이스 디자인이 산뜻해진 '슈퍼패미콤 쥬니어'

한편 이와는 별도로 일본에서는 2월 14일부터 발매될 예정인 슈퍼패미콤의 저 가격 버전인 '슈퍼패미콤 쥬니어'의 국내 수입에 대해 "IMF, 환율 폭등 등의 이유로 현재 보류 중에 있지만 올 4, 5월 중에는 수입이 이루어질 예정"이라고 밝히고 있어 슈퍼패미콤 유저들의 기대를 모을 것으로 예상된다.

「디디콩 레이싱」 경진대회 개최 임박!

현대컴보이64의 정식 발매 소프트인 「디디콩 레이싱」의 경진대회 일정이 드디어 확정됐다.



현대전자, 게임챔프, 현대총판이 공동 주최하는 「디디콩 레이싱」 경진대회는 98년 2월 28일(토) 한국종합전시장(KOEX) 4층 국제 회의실에서 1시부터 5시까지 열린다.

경기 방식은 토너먼트 방식으로, 많은 참가 예상 인원과 시간적인 문제로 모든 예선 시합은 단판으로 하고 결승전은 3판 2선승으로 치를 예정이다. 예선 탈락자를 위해서는 패자부활전이 준비되어 있으며 경진대회 참가자뿐만 아니라 관람객들도 흥미를 느낄 수 있는 이벤트들이 다양하게 준비되어 있다.

한편 이번 경진대회는 예전과 달리 1등을 5명 선발하며 참가자 전원에게 푸짐한 상품이 주어질 예정이다. 참가비는 전혀 없으며 누구나 참가하여 게임을 즐길 수 있다.

문의처: 용산 현대총판 (02-702-3730)

한컴산 김현수 회장 1월 13일 구속

아케이드 게임기와 프로그램의 심의 및 점검 업무를 담당하고 있는 한국컴퓨터게임산업중앙회 김현수 회장이 1월 13일 관세법 위반과 심의업무와 관련한 뇌물수수 등의 혐의로 검찰에 전격 구속 기소됐다.

지난해부터 심의업무와 관련해 비리 의혹이 언론을 통해서도 제기되었던 한컴산은 사법기관을 통해 수 차례에 걸쳐 내부감사를 받는 등 다양한 문제점이 제기되어 왔다.

현재 가정용 게임 및 PC용 게임의 심의를 담당하고 있는 공연예술진흥협의회로의 아케이드 게임 심의 이관을 반대해 왔던 김현수

전국 최대의 팀배틀, '제 3회 메가배틀' 개최

발매된 지 많은 시간이 흘렀음에도 불구하고 버철 파이터의 열기는 식을 줄 모르고 있다. 그 열기를 반영하듯 전국 최대의 팀배틀인 '제 3회 메가배틀'이 1월 23일부터 25일까지 사흘 동안 양재동 메가존 게임센터에서 거행됐다.

이번 팀배틀에는 전국 48개 팀이 참가하여 작년에 비해 두 배 이상의 규모로 성장하였다. 23, 24일 이틀동안 예선 리그를 통해 16강을 선발하고 최종 결선일인 25일에는 토너먼트로 우승을 결정지었다. 48개 팀 중 영예의 우승을 차지한 팀은 작년 우승자인 '아키라 꼬마' 신의욱 군이 새롭게 참여하여 주목을 끌었던 '토네이도' 팀이었다. 비록 우승팀은 한 팀이었지만 참가한 모든 팀의 기량이 예년에 비해 월등히 향상되어 대회의 수준이 한층 향상되었다는 것이 이번 행사 관람객의 일반적인 평이었다.



새턴・플스 겸용 파이팅 스틱 등장!

국내에서는 최초로 새턴과 플레이 스테이션을 동시에 사용할 수 있는 격투 게임용 파이팅 스틱이 발매되어 화제를 모으고 있다.



게임본부에서 시판 중인 '파이팅 스틱 PLUS' 라는 이름의 이 제품은 키보드

스위치를 채용하여 파이팅 감각이 상당히 우수하며 기존에 발매중인 건형 액세서리 「저지 드래드」와 같은 형태의 접속단자를 채용하여 새턴과 플레이 스테이션을 동시에 지원하도록 제작되었다.

가격은 5만 5천선원으로 제품에 관한 정보는 게임본부에서 운영 중인 인터넷 홈페이지(www.game-world.co.kr)를 통해서도 확인할 수 있다.
문의처 : 게임본부 (02-704-1515)

롯데세가, 첨단 멀티미디어 게임센터 오픈

롯데세가의 첨단 멀티미디어 게임센터 제 1호점인 '롯데세가랜드(산본점)'가 지난 1월 8일 문을 열였다. 작년 롯데와 세가의 전격적인 제휴로 업계의 이



목을 집중시켰던 (주)롯데세가는 이번 1호점을 시발로 하여 올 3월말 완공을 앞둔 구의동에 위치한 전기전자 유통단지 '테크노마트 21'에도 제 2호점을 오픈하게 된다. 10층 소극장 내에 오픈하게 될 제 2호점은 호주의 빌리지 로드쇼와 (주)롯데세가의 합작으로 기획되며 국내에선 처음으로 극장 내부에 게임센터의 등장이라는 점에서 그 의의가 크다고 할 수 있다.

한겨레정보통신, SNK 타이틀 유통

게임제작에서 출발해 이제는 유통사업까지 그 영역을 넓히고 있는 한겨레정보통신에서 SNK의 인기 타이틀을 다량 PC로 이식할 예정이다.



한겨레정보통신의 한 관계자에 따르면 98년 2/4분기 내에 SNK의 타이틀 6개를 유통할 것이라고 밝히고 현재 그와 관련된 작업을 추진중이라고 발표했다.

특히 아케이드 게임의 이식작이 시장 내에서 안정성이 있다는 점과 SNK의 작품이라면 승부수가 가능하다는 판단 아래 「페이탈 퓨리」, 「사무라이 쇼다운」, 「메탈 슬러그」, 「뷰 포인트」, 「라스트 리저트」, 「슈퍼 사이드 킥 3」 등 SNK의 6개 인기작이 우선 선정되었으며 이외에도 T&E 사의 제품인 「블레이즈 & 블레이드」 역시 2/4분기 내에 PC로 이식할 예정으로 있어 관심이 집중된다.

서울시청, 서울시 홍보용 게임 제작!

서울시가 홍보용 게임을 제작한다.

서울시청 홍보담당과는 16일 서울시청 소회의실에서 가진 사업설명회에서 서울시 홍보용 PC게임개발에 관한 민간 위탁업체를 공모하는 사업설명회를 가졌다. 개발사가 아닌 '관급 기관'에서 게임개발을 주관하는 일은 매우 이례적인 일로, 서울시는 이번 프로젝트가 '청소년층이 가장 잘 흡수할 수 있는 매체인 게임을 통해 서울을 알리려고 한 것'이라고 설명하고 있다.

총 3억 4천만원이 들어가는 이번 게임의 제작을 담당할 회사는 설립 등기일로부터 1년 이상 경과한 법인으로 게임 S/W 개발실적이 있는 업체로 제한하고 있으며 2월부터 본격적인 개발을 추진하게 된다. 이번 게임은 업체가 선정되면 자문 위원회의 자문을 받아 1년간의 개발기간을 거쳐 내년 2월경 그 모습을 드러낼 예정으로, 사업설명회만 해도 약 70여명의 제작 관계자가 참가하여 서울시 홍보용 게임제작 사업의 큰 규모를 실감케 했다.

서울특별시 홍모담당관실 홍보기획 하창원 계장은 이날 설명회에서 "현재 서울의 위상은 우리나라의 젊은 세대나 외국에 대한 인지도가 너무 떨어진다"고 설명하고 따라서 "정보화, 세계화 시대에 걸맞는 새로운 홍보수단인 PC를 통해 10~30대의 영상물 세대에 컴퓨터 게임을 통한 '서울, 바로 알리기'를 추진하기로 한 것"이라고 전했다.
문의 : (02) 731-6725
http://www.metro.seoul.kr
전자우편: seoul@www.metro.seoul.kr

이전

판타그램 이전

변경된 주소: 서울 서초구 방배동 938-7 유니온빌딩 2, 3층
변경된 전화: 3407-0094
팩스: 586-0094 (천리안 손노리 팬클럽 제공)

쥬게무 취재팀 본사 내방

일본 유명 게임 종합지인 '쥬게무(じゅげむ)'의 편집 취재팀이 22일 2박 3일간의 일정으로 본사와 이오리스, 우영시스템 등 게임챔프와 한국 주요 게임 개발사를 취재하고 돌아갔다.

카츠키 마사오 부편집장을 필두로 그래픽 디자이너와 기자 등 총 8명으로 구성된 쥬게무 취재팀은 방문 첫날인 22일 본사를 방문한 자리에서 한국 게임시장의 전반적인 사항에 관한 내용에 대해 질문하고 스케줄에 따라 한국 개발사들의 취재에 나섰다. 본사의 스케줄의 따라 진행된 이번 취재는 이오리스, 소프트맥스, 우영시스템의 순으로 이루어졌다.

아케이드 게임 개발업체인 '이오리스'에서는 이들을 위해 김기남 해외 영업부 차장의 주관 아래 현재 개발중인 게임들의 시연과 비디오 상영, 모션캡쳐 장비 소개, 제작과정 공개 등에 대해 소개했다. 쥬게무 측에서도 아직은 일본 게임이 많은 비중을 차지하고 있는 우리나라에서 과감하게 자체제작을 시도하고 있는 이오리스에 대한 많은 관심을 표명했다. 두번째로 방문한 것은 한국의 스퀘어라는 명칭이 붙은 PC게임 개발사 '소프트맥스'. 정영희 사장이 지켜보는 가운데 한창 마무리 작업중인 게임 '판타랏사'와 '서풍의 광시곡'에 대한 소개가 있었으며 쥬게무 측에서는 특히 게임의 뛰어난 동영상과 PS로의 이식 등의 사항에 대한 많은 관심을 가졌다.

다음 날 새턴 관련 업체인 (주)우영시스템을 방문한 쥬게무 취재팀은 박춘구 사장과 정준석 실장, 개발실 실무자들을 만난 자리에서 한국의 비디오 게임시장 전반에 대한 사항에 관해 물었다. 특히 우영에서 진행중인 새턴 소프트에 대해 음성 출력 더빙까지 되는지의 여부 등 한글화에 대한 많은 관심을 보였다. 이어 한국 전자상품의 메카인 용산을 방문한 쥬게무 취재팀은 패미콤 형태의 16비트 게임기와 복사CD에 대해 신기하게 받아들였으며 캐릭터 인형을 사는 등의 쇼핑 시간을 가지고 25일 일본으로 되돌아 갔다.

참고 : 쥬게무 인터넷 홈페이지(www.recruit.co.jp/jugemu)


게임챔프와 쥬게무가 한자리에!

JAPAN INFOS

'동경 게임쇼 '98봄', 3월 개최


이번 게임쇼의 마스코트!

세계적으로 인정받는 대형 게임 전시회인 동경 게임쇼의 98년 봄 전시회가 오는 3월 20일과 21일, 지난 전시회와 같은 장소인 치바의 마쿠하리 멧세에서 개최된다.

이번 전시회는 '게임 · 진화-게임은 진화하고 사람에게 에너지를 불어넣는다'라는 컨셉이래 가을 행사에서 호평을 받았던 '가족단위 관람자 우선 입장제'와 '퀴즈코너'도 행해지게 된다.

한편 이번 게임쇼에 출전하는 게임사는 총 89개사로 전시장의 면적 또한 지난해보다 1.3배 정도 넓어졌다. 따라서 입장객들이 쉽게 게임을 즐겨볼 수 있는 면적을 최대한 많이 확보하여 게임에 대한 인식의 폭을 넓힐 수 있도록 하고 있다.

소니, 일본 공취위의 권고에 반발

일본 공정취인위원회(이하, 공취위)는 SCEI에 대해 지난 1월 20일부로 독점금지법 위반에 대한 권고결정을 내렸다.

위반 내용은 「PS소프트 판매가격의 구속」, 「PS소프트 중고품 취급의 제한」, 「PS하드 및 PS소프트의 도매판매 제한」 등으로 이같은 사실이 인정됨에 따라 독점금지법 제19조에 의거해 권고 명령이 행해진 것이다.

한편 이번 권고의 주요 개선 내용은 「PS소프트의 자유가격 설정」, 「중고 소프트 취급 제한 철폐」, 「도매판매의 제한 폐지」 등이다. 이에 대해 SCEI쪽에서는 공취위의 권고에 대해 권고를 받아들일 수 없다는 불응낙서를 21일 날짜로 공취위에 송부했으며 불응낙서를 받은 공취위는 곧바로 심사에 들어가기로 결정했다. 또한 이 권고에서는 사실상 중고 소프트 시장의 존재가 인정되고 있어 지난 1월 14일, '중고소프트 박멸 캠페인'을 전개한다고 발표한 (사)컴퓨터 엔터테인먼트 소프트웨어 협회(이하 CESA)의 주장과 상충되고 있다. 이에 CESA에서는 '이번 권고는 게임 소프트의 유통업자로서의 SECI에 대한 권고이므로 게임 소프트의 저작권자인 게임 소프트 제작사와 이를 대표하는 CESA의 주장에는 아무런 영향이 없다'고 견해를 발표했다. 따라서 이번 사건의 결과에 따라 일본 중고 게임 시장은 물론 PS 게임 소프트의 가격 등 여러 부분에 걸쳐 막대한 영향을 미칠 것으로 보여진다.

CESA, 중고 소프트 유통 박멸에 나서

컴퓨터 엔터테인먼트 소프트웨어 위원회(이하 CESA)는 올해 1월부터 6월까지의 반년 동안 무허가 중고 소프트 판매의 추방 캠페인을 실시한다고 발표했다. CESA측은 영화로 말하자면 「저작권 침해」에 해당하는 '중고 소프트의 판매'는 위법이라는 것을 일반인에게 인지시키기 위해서 이번 캠페인을 실시하게 됐다고 밝혔다. 그러나 직접 피장이 미치게 되는 판매점과 유통업자, 일부 업체 측에서의 반론도 거세게 일고 있어 이후의 시장 동향이 주목된다.



중고 소프트 규제용 스티커. CESA 가맹 소프트 회사의 신작이나 광고 등에 사용될 예정이다

영국 ATEI 쇼에서 아케이드 기대작 대거 출시

세계적인 아케이드 게임, 카지노, 테마 파크업체들의 대거 참가하는 ATE 인터내셔널 쇼 '98이 지난 지난 1월27에서 29일 3일간 영국 런던의 얼즈 커터제 1전시장에서 개최되었다.

이번 전시회에는 총 551개의 관련업체들이 참가했는데, 이중에서 많은 일본의 아케이드 업체들이 자사의 최신 기대작을 최초 출품하여 관계자들의 큰 주목을 끌었다.

그중 남코 유럽은 건슈팅 게임인 타임 크라이시스의 후속작 「타임 크라이시스2」를 전시하였는데 이 게임은 남코의 새로운 하드웨어인 '시스템23'으로 제작되었다.

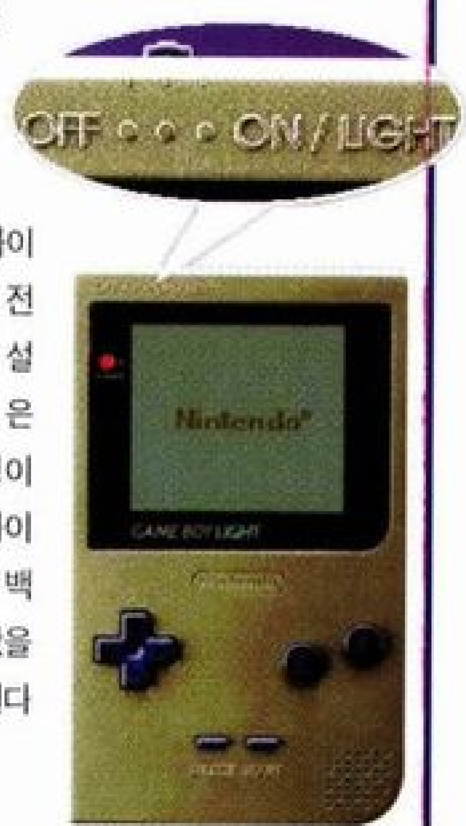
또한 SNK 유럽은 메탈 슬러그의 후속작인 「메탈 슬러그2」를 전시하여 큰 관심을 끌었다. 이외에도 세가의 아케이드 기판인 모델3의 '개정판2'가 전시되었는데 이 개정판은 CPU가 100MHZ의 PowerPC 603에서 166MHZ의 PowerPC 603ev로 업 그레이드되었으며 초당 폴리곤 수도 1백만개에서 2백만개로 늘어났다.



그리고 이 모델3의 '개정판2'로 제작된 첫 번째 아케이드 게임은 현재 발매중인 모터 레이싱게임 「할리 데이비슨 앤드 더 L.A 라이더」이며 두 번째 게임은 현재 70%정도의 완성도를 보이고 있는 「세가 랠리2」로 알려졌다. 「세가 랠리2」는 4가지 차량(숨겨진 2가지 차량이 추가됨)과 4개의 트랙을 가지고 있으며 새로운 핸드 브레이크가 채용될 가능성이 높은 것으로 알려졌다.

백라이트 부착 미니컴보이 등장!

챔프 독자들을 놀라게 할만한 뉴스가 입수되었다. 지난 12월호 게임챔프에 소개되었던 (야광GB)가 닌텐도에 의해 정식 상품화되어 출시될 예정이다. 닌텐도는 백라이트 기능을 탑재한 신형GB (게임보이 라이트)를 오는 4월 14일 발매할 예정이며 발매 예정가는 6,800엔이라고 발표했다. 한편 이 신형 GB는 백라이트를 켜고 끌 수 있어 전원을 절약할 수 있도록 설계되었으며 색깔은 금, 은 두가지로 발매될 예정이다. 전원의 수명은 백라이트를 켰을 때 12시간, 백라이트를 사용하지 않았을 때는 약 20시간 지속된다고 한다.



록맨이 미니게임 「록맨 X」로 등장



통신대전도 가능한 「록맨X」

일본 플렉스가 캡콤의 인기 캐릭터 '록맨'을 3월경 휴대형 게임 「록맨 X」로 발매한다고 밝혔다.

「록맨X」는 「뿌요링」이나 「타마고치」와 같은 형태의 휴대용 게임기로 케이스 중앙에 액정 모니터가 부착되어 있으며 게임기 전체가 록맨의 얼굴형태를 하고 있는 것이 특징이다. 게임의 목적은 「록맨」 시리즈에서처럼 적과 전투를 벌이는 것이 아니라 록맨X를 파워 업시키는 데 있으며 본체의 머리 부분을 다른 본체와 연결시켜 통신대전을 즐길 수 있는 획기적인 시스템으로 휴대형 게임기 매니아들의 기대를 모으고 있다. 현지 발매가격은 2,480엔.

「버닝 레인저」에는 주제곡 CD도!

세가의 소닉팀이 개발한다는 것만으로도 화제가 되고 있는 기대신작 액션 게임 「버닝 레인저」.

2월 26일 발매예정인 이 소프트에는 게임의 주제곡, 삽입곡, 엔딩테마를 수록한 음악CD가 함께 동봉된다고 한다. 더구나 음악CD를 포함한 게임의 가격을 5,800엔으로 결정, 벌써부터 화제를 불러 일으키고 있다.

기대를 모으고 있는 신작을 구입하면서 저렴한 가격에 게임의 오리지널 사운드 트랙 CD까지 받을 수 있게 되니 유저들에겐 무척이나 반가운 소식이 아닐 수 없다.



이것은 게임에 앞서 2월 18일에 발매 될 오리지널 사운드트랙이다. 외국의 유저들을 위해 영문으로 된 보컬곡도 수록하고 있다(2,200엔 예정)

PC용 「파이널 판타지 VII」 화면 공개

플스용으로 발표되어 전세계적으로 400만개 이상이 판매되었던 「파이널 판타지 VII」의 PC용 개발화면이 최근 울트라 게임 플레이어의 홈페이지(http://www.gameplayers.com)를 통해서 공개되었다. 그동안 PC용 파이널 판타지 VII은 제작이 순조롭게 진행되고 있다는 말 이외에는 공개된 정보가 거의 없었다. 이번에 공개된 화면은 3D 카드를 적용한 게임 화면으로 플스용과 비교할 수 없을 정도로 뛰어난 그래픽을 보여주고 있다.

특히 기존 플스용의 캐릭터 그래픽이 저해상도이었던 것에 비해 PC용은 고해상도로 처리되어 플스용과 뚜렷한 차이를 보여주고 있다. 현재 PC용 파이널 판타지VII은 플스용 인터내셔널 버전을 기본으로 제작하고 있으며 올 봄에 출시될 예정인 것으로 알려졌다.



플스용 파이널 판타지 VII



PC용 파이널 판타지 VII

게임에서 뛰쳐나온 「라스트 브롱크스」 캐릭터 인형

아케이드와 새턴용으로 발매되어 큰 인기를 모았던 「라스트 브롱크스」. 그 게임의 캐릭터들이 인형으로 돌아왔다. 발매되는 캐릭터는 인기가 높은 '리사', '요코', '니키' 등 3인의 여성 캐릭터. 관절이 자유자재로 움직여 여러가지 자세를 연출할 수 있으며, 복장과 액세서리도 게임에서 볼 수 있었던 그대로이다. 실제 크기는 약 30cm 정도로 현재 12,000엔의 가격에 판매되고 있다.



게임에서 캐릭터들이 사용하던 무기들도 그대로 재현하고 있다

새턴 후계기 드디어 정식 발표

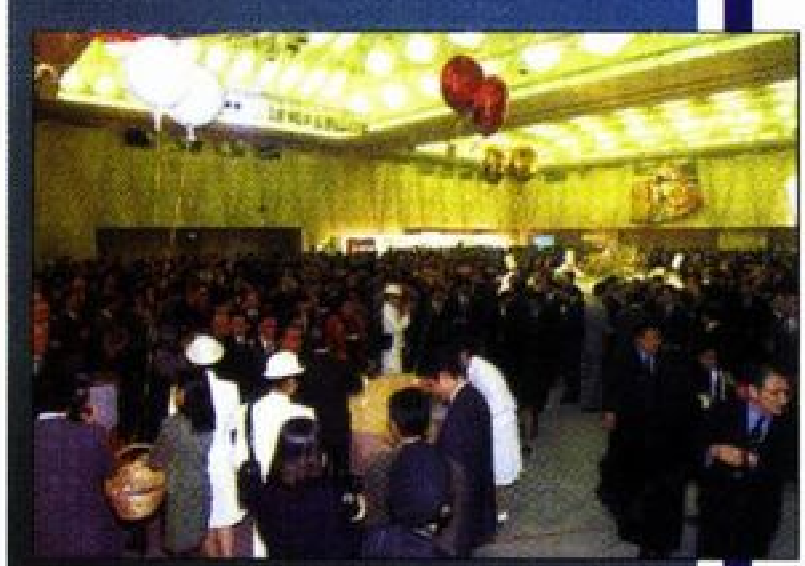


지난 1월 23일 동경의 프린세스 호텔에서 개최된 세가, CSK그룹의 신년간친회에서 세가·엔터프라이즈의 오오카와회장은 미국 마이크로 소프트와 함께 신형 가정용 게임기를 개발하고 있다고 정식 발표했다. 현재 알려진 바로 이 새턴의 후계기는 99년경 미국에서 발매될 예정이며 그동안의 소문과 같이 마이크로 소프트와 동시 개발하는 가정용 게임기라는 것이다.

이날 발표회에서 오오카와회장은 '비록 제 1라운드에서는 패배했지만 이제 곧 반격을 꾀하고 있다'라는 의미심장한 발언을 던졌다. 또한 이 새로운 하드웨어에 관해서 좀더 정밀함을 기하기 위해 '마이크로 소프트와 손을 잡았다'고 발표하고 이어 직접 참여하지는 않았지만 비디오 메시지를 통해 마이크로 소프트의 빌 게이지 회장이 '지금까지는 없었던 최고의 콘텐츠(내용)를 제공할 수 있을 것이다'라고 말했다.

또한 대응 소프트에 대해서 게임 제작사의 입장에서 보면 새턴의 후계기가 윈도CE로 되어있기 때문에 PC와 새턴 후계기의 소프트를 동시에 제작할 수 있다는 장점을 가지고 있다. 그리고 윈도 CE 탑재에 의한 통신기능의 강화는 현재 게임 시장에서 인기를 구가하고 있는 통신대전의 기능을 더욱 강화시켜 줄 것으로 보여진다.

과연 PC의 세계를 석권한 마이크로 소프트의 힘이 가정용 게임기 시장에서도 통할 수 있을지 벌써부터 귀추가 주목된다.



세가의 '98 신년간친회

우리나라 게임 심의 이대로 좋은가?

발전을 위한 심의인가 퇴보를 위한 심의인가...

규제가 부른 더 큰 파행

컴퓨터 게임기기 및 프로그램 점검(심의) 문제는 바로 어제 오늘의 문제가 아니다. 현재 컴퓨터 게임산업은 정보화시대의 핵심 산업이자 멀티미디어화 되어가는 첨단 산업의 핵심적인 역할로 부각받고 있다. 하지만 프로그램 점검 기준은 점검이 시작된 이래로 그 변화의 모습을 볼 수 없는 즉 시대의 흐름에 역행하고 있다는 지적이다. 도대체 우리나라 게임 심의의 고질적인 병폐는 무언인가.... 이번 한컴산 간부들의 프로그램 심의 및 수입과정에서 뇌물 수수로 인한 구속기소 사건을 중심으로

뇌물의 상납은 관행?

지난 1월 22일 검찰은 컴퓨터 게임 프로그램 수입 과정에서 업자들한테서 뇌물을 받고 심의기준에서 벗어난 폭력성이 짙은 프로그램의 수입 추천서를 발부해준 한국컴퓨터게임산업중앙회 김현수 회장과 부회장 전충진 등 2명을 구속기소하고, 수입 추천서를 부정 발급받아 수입 판매한 업자를 불구속 기소했다.

지난 13일 김현수 한국컴퓨터게임산업중앙회 회장의 구속기소에 이어 전충진 부회장 등 2명은 특정범죄가중처벌등에관한 법률위반(뇌물), 사문서위조, 위조사문서행사 등의 혐의로 현재 서울지검에 구속되어 있는 상태이다.

지난해부터 심의업무와 관련해 비리의혹이 언론을 통해서도 제기되어 사법기관을 통해 수차례의 감사를 받는 등 그 업무의 불투명성과 불공정성이 문제시되어 왔던 사단법인 한국컴퓨터게임산업중앙회 역시 이번 사건으로 관세법 위반 혐의로 불구속 입건되어 그 존폐 여부도 불확실한 상황이다.

이와 함께 김현수씨로부터 수입추천서를 부정발급받아 일본 등지에서 폭력성 게임 프로그램을 수입·판매한 혐의(관세법 위반)로 수입 판매상 K씨를 구속, C씨는 불구속 입건됐다. 그러나 수입판매상들은 심의 과정에서 뇌물의 상납은 이쪽 업계에선 공공연히 행해온 관행으로 이번 사건에 대해 그다지 큰 반응은 보이고 있지 않다.

단지 그들은 이번 사건으로 인하여 흡사 게임업계가 비리와 부정의 온상인양 일반인들에게 인식되어 제대로 걸음마조차 못한 한국 게임시장이 크게 위축되는 것을 염려하고 있다.

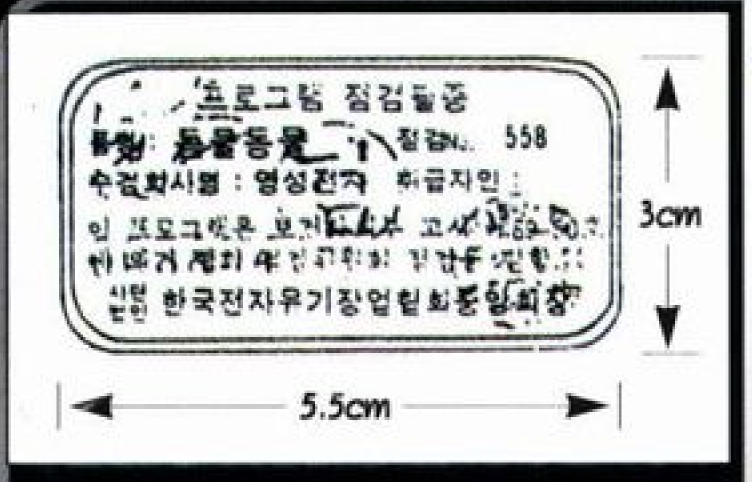
이처럼 정부의 규제와 단체의 횡포 속에 우리나라 게임 산업은 점점 더 설 자리를 잃어가고 있다.

점검을 알아야 장사를 하지!!

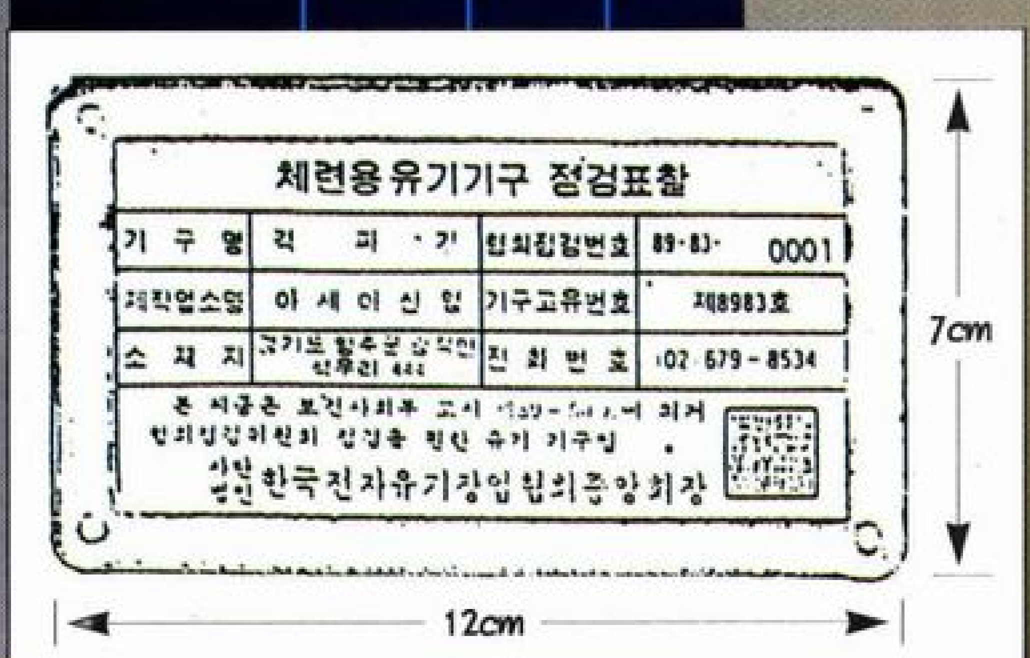
공중위생법 시행규정 제 2조에 보면 "프로그램(PCB 및 BOX)과, 체련용 유기기구의 점검은 보건복지부 고시 제 89-50(89.9.1)에 의한 것으로서 공중오락의 건전한 발전을 도모할 목적 아래 점검한다"라고 규정되어 있다.

이러한 목적을 위해 구성되는 점검위원회는 위원장을 포함하여 9인 이내의 위원으로 구성되며, 관계부처 공무원중 4인, 전문지식인 중 2인, 협회회원중에서 3인을 협회장이 위촉하

한국컴퓨터게임산업중앙회 점검필증(견본)







고 협회장이 점검위원을 임명하고자 할 때에는 사전에 보건복지부장관과 협의하도록 정하고 있다. 점검은 게임기의 프로그램과 채권용 기구를 대상으로 게임 업소의 설치와 사용을 목적으로 하는 국내 개발, 수입 제품, 기타 보건복지부장관의 점검을 요하는 모든 유기기구가 해당된다.

점검기준은 첫째 사행심 및 도박성이 없어야 하며 둘째 불온 및 퇴폐성이 없어야 하며, 셋째, 청소년 교육 및 정서에 유해하지 않아야 하며, 넷째, 타인의 지적소유권을 침해하지 않아야 한다고 정하고 있다.

극히 상식적이며 타당성 있는 어느 한 곳 발전을 막으라는 항목을 찾아볼 수 없는 모범적인 규정이라 할 수 있다. 이런 기준 하에 보건복지부장관에 의해 업무를 위탁받은 전문기관인 사단법인 한국컴퓨터게임산업중앙회에서 심의 업무를 담당하게 되었다.

이처럼 컴퓨터게임 프로그램의 수입, 제조, 판매 심의에 대한 전권이 한컴산 중앙회에 위임되어 있어, 점검위원회 구성원의 전문성과 점검 기준의 투명성, 그리고 공정성이 문제시 되어 설립 당시부터 그 비리의혹은 끊임없이 제기되어 왔었다.

한컴산은 영리추구집단???

이번 사건에 문제가 된 게임은 「스트리트 파이터3」,「킹 오브 더 파이터즈97」, 「패왕전설」 등이다.

「스트리트 파이터3」의 경우 수입 점검시 "하도켄 쇼류켄" 등의 일본어 음성으로 인해 심의에 불합격 판정을 받자 이를 공연윤리위원회에 유권해석을 신청하였다.

그러나 한컴산 김회장은 점검 필증 합격 통지서를 발부할 수 있다는 권한을 이용해 추후 사례를 전제로 공윤으로부터의 회답이 오기도 전에 임의로 점검 결과 합격 통지서를 배부하였다. 따라서 「스트리트 파이터3」는 김회장이 임의로 작성한 점검 필증 합격 통지서로 김포세관에 수입 신고를 거처 1,000개를 수입, 이를 유통시켜 1,791,891,960원의 부당 수익을 올리게 되었다. 또한 같은 수입판매상으로부터 당시 최고의 인기 작품이었던 「버철 파이터3」(당시 가격 700만원)심의시 차후 잘 봐주겠다라는 명목하에 제품 2개를 직접 한컴산에 상납하도록 하였다.

이렇게 김회장은 공중위생법에 컴퓨터게임 프로그램의 수입, 제조, 판매 심의권이 한컴산 중앙회에 위임되어 있는 점을 악용, 업자들로부터 뇌물을 받고 일본어와 폭력적인 화면이 많아 심의기준에 저촉되는 프로그램의 수입 추천서

게임점검목록(1996년 6월)

기구명	제조회사
원더리그 96	국내개발
탐탐매직	국내개발
버블퐁퐁	국내개발
매직 바스켓 볼	국내개발
코코볼	국내개발
요술열차	"
과일찾기	"
와일드 애니멀	"
사물놀이	"
월드컵 2002	"
배트맨 포에버 (6개사 수입)	미국 아클레임
덩크 매니아 (5개사 수입)	일본 남코
데카슬리트 (6개사 수입)	일본세가
슈퍼 퍼즐 화이터2 터보	일본 캡콤
다이하드	일본세가
앤젤아이스	일본 테크모
솔에지 VER.2	일본 남코
닌자마스타	일본 SNK
스텍스위너	"
NBA 잼 익스트림 (2개사 수입)	미국 아클레임
슈퍼 이글 샷	일본 세가
슈퍼 메이저리그	"
던전 앤 드래곤즈 쉐도우 미스타라 (2개사 수입)	일본 캡콤
텐가이 (4개사 수입)	일본 사이쿄
버쳐 스트라이커(5개사 수입)	일본 세가
사이킥 포스	일본다이토
가디안스	일본반프레스토
솔에지	일본남코
버쳐파이터 리믹스	일본세가
스트리트 파이터 제로 2	일본캡콤
환타스틱 저니	일본고나미
배틀가레가	일본레이징
스트라이커 1945	일본사이쿄
라이덴2(2개사 수입)	일본세이부
에어 갈레트	일본반프레스토
제비우스 3D/그래픽 (2개사 수입)	일본남코
마하 브레이크	"
런 앤드 건2	일본고나미
사커슈퍼스타즈(2개사 수입)	"
그랜드 스트라이커2	일본세가
돈덴러버	일본다이넥스
3D골프	미국인크레더블
에이스 드라이버 빅토리랩	일본남코
버쳐파이터2(3개사 수입)	일본세가
파이팅 바이퍼즈	"
타임크라이시스(4개사 수입)	일본남코
건 블레이드	일본 세가
스톰 블레이드(2개사 수입)	일본 비스코
맨 티티 (3개사 수입)	일본 세가
데이토나 유에스에이	"
세가랠리챔피온쉽	"

제 123차(1997. 11. 29.)

기구명	제품회사
탱고탱고	국내개발
테트리스 매니아	"
과촌	"
베스트라이	"
보링 레이스	"
테트리스 페레	"
춘하추동	"
십장생	"
그랑프리	"
복주머니	"
럭키스트라익2	"
사계절	"
블루칩 GOLD A버전	"
블루칩 GOLD MAIN	"
골드윙	"
킹	"
굳럭키	"
플로라	"
제우스	"
온리 97	"
베이스볼	"
동서남북	"
수호성	"
프리미엄	"
베스타	"
슬램덩크	"
썬셋라이더스	수입품
후르츠랜드 2	"
라이덴 화이터즈 2	"
킬러	국내개발
드림하우스	"
빙빙	"
피파비행	"
메달박스	"
홈런왕메이저리그	"
캡틴건	"
에그번체	수입품
스트라이커	"
쏘울 브레이드	"

를 발급해 주고, 이미 수입된 프로그램의 재수입시에도 심의를 해야 하나 이를 서류심사로 대체해 폭력 정도가 더 심한 일본어 및 영어판 프로그램 수입을 묵인해준 것으로 밝혀졌다.

또한 김회장은 1997년 7월 인기 격투게임 「더 킹오브 더 파이터즈 97」를 (주)이천전자 명의로 일본에서 대만이나 홍콩 수출용으로 제작된 기판 234개를 수입하였다.

「더 킹오브 더 파이터즈」 제작사인 일본 SNK의 업소용 게임의 경우 한국 수입 회사인 V사와 독점 수입 계약권을 맺고 있어 한국 수

출용 기판의 수입이 불가능하였다. 따라서 (주) 이천전자는 일본어 대사라던지, 폭력 장면이 그대로 묘사된 영어판 기판을 수입하게 된다.

이 당시「더 킹오브 더 파이터즈」기판의 수입은 V사의 독점 공급에 의한 횡포를 막고 한컴산 회원사들에게 저렴한 도매가격으로 공급한다는 명목 하에 이루어졌으나 이를 통해 147,605,319원의 부당 이익을 취한 혐의를 받고 있다.

또한 수입판매상으로부터 김회장은 2000천만원 상당의 뇌물을 받고 1997년 8월 4일 홍콩에서 수입한 영어판「패왕전설」기판 96개와 동월 16일 대만에서 수입한 204개 등 점검기준에 크게 벗어난 폭력성이 짙은 총 300개의 기판에 점검필증 합격 통지서를 발부해 주었으며, 이를 통해 불법 기판을 유통시킨 수입판매상 역시 구속되었다.

여기서 또 한가지 주목해야 할 점은 이러한 심의업무에 대한 뇌물수수 및 관세법 위반 등에 관한 비리의혹이 본격적으로 제기되기 시작한 이후 게임점검목록을 통해서도 알 수 있듯이 수입제품은 줄어드는 반면 국내에서 개발된 제품의 심의가 늘어났다는 점이다.

물론 국내 개발 작품의 비율이 높아졌다는 점만을 본다면 참으로 고무적인 현상이라고 할 수 있다. 하지만 심의를 통과한 국내 개발 작품의 상당수가 사행성 및 도박성으로 규제된 릴게임이라는 점이다. 예전에 이 릴게임은 사행성 규제라는 보건복지부 고시에 의한 점검 기준에 의해 단순히 아래, 위, 옆으로 된 새칸짜리 기판이라도 심의 대상 자체에서 제외되었던 장르였다.







물론 사행성 및 도박성을 규제가 참으로 전근대적이고 딱딱한 기준임에는 틀림없으나 갑자기 그렇게 많은 릴게임이 일시에 점검 필증을 득했다는 점에서 뇌물 및 심의비리에 대한 의문을 제기할 수밖에 없다.

이어 1997년 12월 한컴산으로부터 회원사들에게 또하나의 공문이 발송되었다. 일반 PCB의 경우 액면가 300만원 이상, 체련용 기기의 경우 액면가 700만원 이상의 프로그램 및 기기에 한해서는 점검대상에서 일체 제외된다는 것이었다. 이는 IMF시대를 맞이하여 고가의 게임기판을 수입함으로 인한 무분별한 외화의 낭비를 막고, 국내 게임 개발사의 경쟁력을 키우고자 한다는 근시적인 차원에서 그 취지를 두고 있다고 말하고 있다.

물론 이 공문서가 한컴산 임의로 작성된 것이었지만 일본 PCB 제품 구입시 몇 년전만 해도 약 7배 정도였던 일본 엔화가 이제는 14배라는 어마어마한 금액을 지불하지 않으면 안되는 당시의 상황을 고려해 볼 때 억지에 불가한 소리만은 아니었다. 가격이 터무니없을 정도로 비싸다 하더라도 인기있는 일본 게임이라면 돈방석에 앉는 것을 보장하는 우리나라 아케이드 게임 상황을 누구보다 잘 아는 수입판매상들였지만 일단은 울며 겨자먹기 식으로 수긍하지 않으면 안되는 것이었다.

하지만 12월 점검을 필한 몇 몇 작품들은 그 PCB 가격이 300만원을 호가하는 것이며, 세가에서 직접 제작되어 수입된 체련용 게임기는 수억 대를 호가하고 있다.

물론 심의 작품 중에선 그 폭력성 때문에 점검 불합격 판정을 받았다고 하지만 일단은 그 가격 규제 자체에서부터 심의 대상에서 제외되는 것은 아닌가 싶다.

점검 이대로 좋은가?

지난 95년 6월 멀티미디어 산업의 주된 전략분야인 컴퓨터게임산업 육성을 위한 기본방향이 설정된 바 있다. 즉 컴퓨터게임 산업을 초고속 정보통신망의 정보화시대의 주력 수익산업으로 잡고 있는 것이다.

70년대말 미국이 개발한 컴퓨터게임기기가 한국에 들어온 것은 일본과 거의 비슷한 때였다. 따라서 컴퓨터게임의 불모지였던 초기 한·일간의 기술 수준은 대등했었다. 하지만 한국은 컴퓨터게임을 유해하다고 사회에 부각시켜 게임산업의 개발의지를 무참히 꺾어 놓았다. 엎친데 덮친 격으로 90년대 초 근거 없는 게임기에 대한 광과민성 발작에 대한 매스컴의 보도와 불량 청소년의 전유물인양 게임을 저하시켜 국내 게임 산업발전의 바탕을 짓밟아 놓았다.

반대로 일본의 경우 컴퓨터게임의 필연성과 문화적, 상업적 가치를 예견하고 정부의 뒷받침과 학계 및 각계 각층의 협조로 비교육적인 면을 점차적으로 여과시켜 건전하게 유도한 결과 오늘날과 같은 세계 제일의 게임왕국으로 발전할 수 있었다.이젠 갓 쓰고, 도포 입고, 곰방대에 담배 피던 시대의 구사고방식에서 탈피해야 할 시대이다.당연히 현실을 무시한 과잉 규제는 풀어야 하며 발전을 저해하는 규제의 잣대인 점검은 현실화 시켜야 된다.

폭력! 폭력은 마땅히 배제되어야 한다. 정의를 위한 건전한 격투가 아닌 사무라이들이 칼을 들고 맹목적인 파괴와 살상을 밥먹듯이 하는 왜색으로 점철된 사무라이들의 칼싸움을 테마로 하는 게임은 당연히 규제되어야만 한다. 하지만 버젓이 유통되고 있는 우리나라 아케이드 게임의 작금의 작태를 볼 때 이 게임들은 더 이상 폭력이 아닌 것 같다.

심의 단체에서는 '영어는 가능하지만 일본어 대사를 하는 캐릭터보다는 차라리 캐릭터들을 벙어리로 만들면 가능하다. 철제 칼 대신 목제 칼로 하면 폭력적이지 않으므로 칼을 바꾸면 된다. 빨간 피 대신 하얀 피 내지는 녹색으로 색깔만 바꾸면 통과가 된다' 라는 도저히 이해할 수 없는 이야기뿐이다. 영어로 얘기하는 주인공은 있지만 일본어를 지껄이는 주인공보다는 차라리 벙어리 주인공이 청소년 정서에 타당하며, 세상에 녹색 피가 어디에 있고, 총에 맞거나 칼에 맞으면 빨간 피가 나오는 게 상식이지 그 색깔이 어떻게 점검에 기준이 된다는 것인가? 이렇게 '눈 가리고 아옹'식의 심의를 통과한 제품들은 다시 그 피 색깔을 붉은 색으로 돌려 놓고, 일본어를 지껄이는 캐릭터가 등장하는 제품으로 탈바꿈을 하여 버젓이 일반 오락실로 유통되고 있다. 이것이 그 동안 한컴산에서 실시해 온 아케이드 프로그램 점검의 실정이었다.

음란성 역시 그렇다. 소위 벗기기가 문제인데 이것 역시 TV나 영화 수준으로 맞춰져야 한다. 하지만 점검 운영의 실상을 보면 19세기 조선시대로 되돌아간 듯한 느낌이다. 전라도 아닌데 단순히 수영복 차림의 여체 아니 그 근처만 가도 음란성으로 낙인찍혀 도저히 유통될 수 없는 상황에 이르고 있다. 무슨 이상한 몸짓이나 행동을 하는 것도 아닌데도 음란성으로 치부되고 있다. 이제 오락실은 청소년과 성인용의 구분이 없는 그 이용자의 연령층만 해도 초등학교 학생부터 시작해서 청장년에 이르기까지 다양한 연령층을 구성되고 있다. 한 곳에 칸막이를 쳐 놓고 나이대 별로 유저들을 나누

●(주)동양 AM 추철호 본부장

한국 게임산업 발전의 열쇠는 의식전환이 전제조건입니다!!

"글쎄요.. 게임산업을 담당하는 집행 주체의 게임산업에 대한 문화적, 산업적 의식의 전환이 오지 않는 한 한국의 게임산업 발전은 어렵지 않을까요?"

이번 한컴산 김현수 회장 및 간부들의 구속사건으로 불거진 작금의 게임업계의 문제점을 바라보는 (주)동양 AM 추철호 본부장의 시각은 그다지 긍정적이지는 않다.

"컴퓨터 게임을 정보화 시대의 핵심산업이자 첨단 멀티미디어 산업의 핵심적인 역할로 인정한 정부 발표와 역행하는 현재 점검 운영은 반드시 재인식되어야 된다고 생각합니다. 물론 점검 자체가 없어져야 된다는 것은 아닙니다. 급변하는 사회에서 개방과 과학기술의 개발에 의식이 따라가지 못한 현 시점에서 강제적인 통제는 있어야 된다고 생각합니다. 하지만 이젠 심의는 정부의 규제에서 벗어나야 됩니다. 물론 이것이 정부 통제를 완전히 배제해야 된다는 것은 아닙니다. 점검필증, 이것은 반드시 정부의 엄격한 통제하에 발부되어야 합니다. 지금과 같이 단순히 향응을 제공받았다거나, 개인적으로 안면이 있다고 해서 발부되어서는 절대로 안되겠죠"

추본부장은 98년 하반기 정도로 예상하는 공진협으로의 게임 심의 이관에 대해서는 전문 지식인, 언론계 종사자, 학계 종사자 등 다방면에 걸친 게임 관련 종사자들로 구성된 게임 심의 전문위원회를 두어 보다 개방적이고 현실성을 반영한 심의를 해야 한다고 얘기하고 있다.

"게임 역시 영화나 TV 수준은 되어야 합니다. 무조건적으로 규제하고 단속한다고 해서 게임문화가 올바르게 정착되는 것은 아닙니다.

일단 공진협으로 심의가 이관되면 규제가 좀 더 완화되지 않을까 하고 기대하고 있습니다. 또한 지금과 같이 수입 시에만 점검을 하고 그 이후에는 전혀 나 몰라라 하는 식은 지양되어야 된다고 생각합니다."

본부장은 일단 제품을 수입하여 그 제품을 유통시키고 그 차후 유통실태를 점검한 후 부적당한 제품에 대해서는 회수하여 일체를 파기하는 사후심의제도 도입의 중요성을 피력하였다. 또한 일본 게임에 대한 차별적인 규제에 대해서는 "물론 민족 자존심 문제도 있지만 단순히 일본이기 때문에 안된다는 일본기피 현상은 피해의식에서 기인한 것이라고 할 수 있습니다. 글로벌시대를 맞이하여 서서히 개방하여 그 속에서 나름대로 한국적인 개성을 찾아가야 된다고 생각합니다."고 하며 일본 게임의 순차적인 개방 하에 국내 게임산업이 발전할 수 있는 토대를 마련해야 된다고 강조했다.

현재 정부에선 새정부의 출범과 발맞춰 정부의 각 조직이 재정비됨과 동시에 그 역할의 재확립이 이루워지고 있다. 이에 따른 정부 발표는 과거 문화체육부가 문화부로 바뀌면서 그 역할이 더욱 더 확대된다고 한다.

현행과 같은 규제는 비리의 악순환만을 반복할 뿐이다. 급변하는 사회상과 발전된 문물을 제대로 판단할 수 있는 현실성 있는 점검기준만이 국내 게임개발사들을 육성시키며 나아가서는 한국 게임산업을 발전시킬 수 있는 초석이 될 수 있을 것이다.

어서 플레이를 할 수 있는 실정도 아닌데 단순 여체기과 노이로제에 걸린 환자인양 점검을 행하고 있으니 개탄을 금치 못할 지경이다. 도대체 여체가 음란의 표적으로 인식되어야 하는지 정당한 이유를 듣고 싶은 심정이다.

최근에는 한 단체에 의해「테트리스」와「보글보글」가 음란 게임으로 지적받고 있다. 즉 테트리스의 긴 막대기와 보글보글의 방울 모양의 것이 남성의 성기와 유사하다는 지적이다. 과학기술의 발달로 인간복제 및 화성탐사가 가능해진 초고속 문명 세계 속에 살고 있는 시대에 사고는 과거로만 뒷걸음질치고 있으니 참으로 답답하기 그지없다. 사행과 도박 역시 그렇다.

보건복지부 고시 제 89-50호 전자유기기구의 프로그램 및 기계식 유기기구의 기준 제 10조에 의해 1. 고스톱, 2. 포커, 3. 로얄카지노 등은 영업상의 사용을 배제하고 있다. 그러나 게임에 있어서 고스톱이나 포커 등은 직접 도박행위를 하는 것이 아니며, 또한 게임에 이겼을 경우에도 어떤 금전적 이익이나 경품을 제공받지 않는 다만 게임 기계를 상대로 포커와 고스톱을 즐기는 말 그대로 게임인 것이다.

PC게임은 공연윤리위원회에서 이미 포커나 고스톱에 관련되는 제품들이 이미 심의 합격되고 있는 상황이므로 보건복지부의 고시로 인하여 업소용 게임이 단순히 이러한 내용 및 그림만 있다 해서 점검 불합격되는 것은 구시대적인 발상이라고 생각할 수밖에 없다.

그 대표적인 예로서 과거 크레인 게임기가 사행성을 유발한다는 이유로 일반 오락실에 설치될 수 없었다. 그러나 크레인 게임의 기계의 구조상 배출구로부터 끄집어 낼 수 있는 인형의 크기에 제한이 있어 고가의 큰 인형을 사용할 수 없어 1,000원 미만의 작은 인형들로 영업을 할 수 있는 기구이다. 단순히 100~300원의 플레이 요금으로 그 배 이상의 인형을 꺼낸다는 이유 하에 사행성이라고 낙인 찍혀 제재를 받았었다.

현재 성인 오락실이 없어진지 오래다. 이런 상황에서 사행과 도박 역시 없어진지 오래다. 그러나 점검에서는 단순히 릴식 PCB가 아니라 아래 위, 옆으로 된 세칸짜리 기판은 무조건 점검 불합격을 받고 있다. 돌지 않고 고정된 것이라도 예외가 없다. 사람들에겐 보상심리라는 것이 있다. 노력한 만큼의 만족감을 채우려 하는 것 바로 그것이 보상심리이다. 그것은 오로지 돈만을 의미가 하는 것이 아니라 성공했을 때의 보람을 느끼고 싶어한다는 것이다. 게임도 같은 것이다. 열심히 노력하여 풀고 달성했을 때 눈요기거리라도 줘야한다. 그것이 바로 스트레스를 푸는 것이고 건전한 스트레스의 해소는 내일의 위한 활력소의 역할이기도 하다. 그래서 게임을 찾고 게임을 하게 되는데 뭔가를 안겨 줬다는 것만으로 도박이나 사행으로 몰아붙여야 한다는 것인가? 한시가 다르게 세상은 변화하고 있는데 운영의 묘가 아쉽다. 세상 사람들은 2천년 대를 앞두고 있는 행정규제 당사자들의 사고방식은 70년대로 후퇴하고 있으니 참으로 안타까울 뿐이다.

올해부터는 한국공연예술진흥협의회로 컴퓨터게임 프로그램의 점검이 이관된다고 한다. 벌써부터 이 점에 대해서 말이 많다. 아무래도 일반 가정용 게임을 심의하는 곳인 만큼 업소용 게임도 영화나 TV 수준 정도로 되지 않겠냐라는 막연한 기대감을 갖고 있다. 반면 점검 자체가 없어져야 한다고 보는 쪽에서는 일종의 궁여지책이지 크게 달라질 바는 없을 거라고 얘기하고 있다.

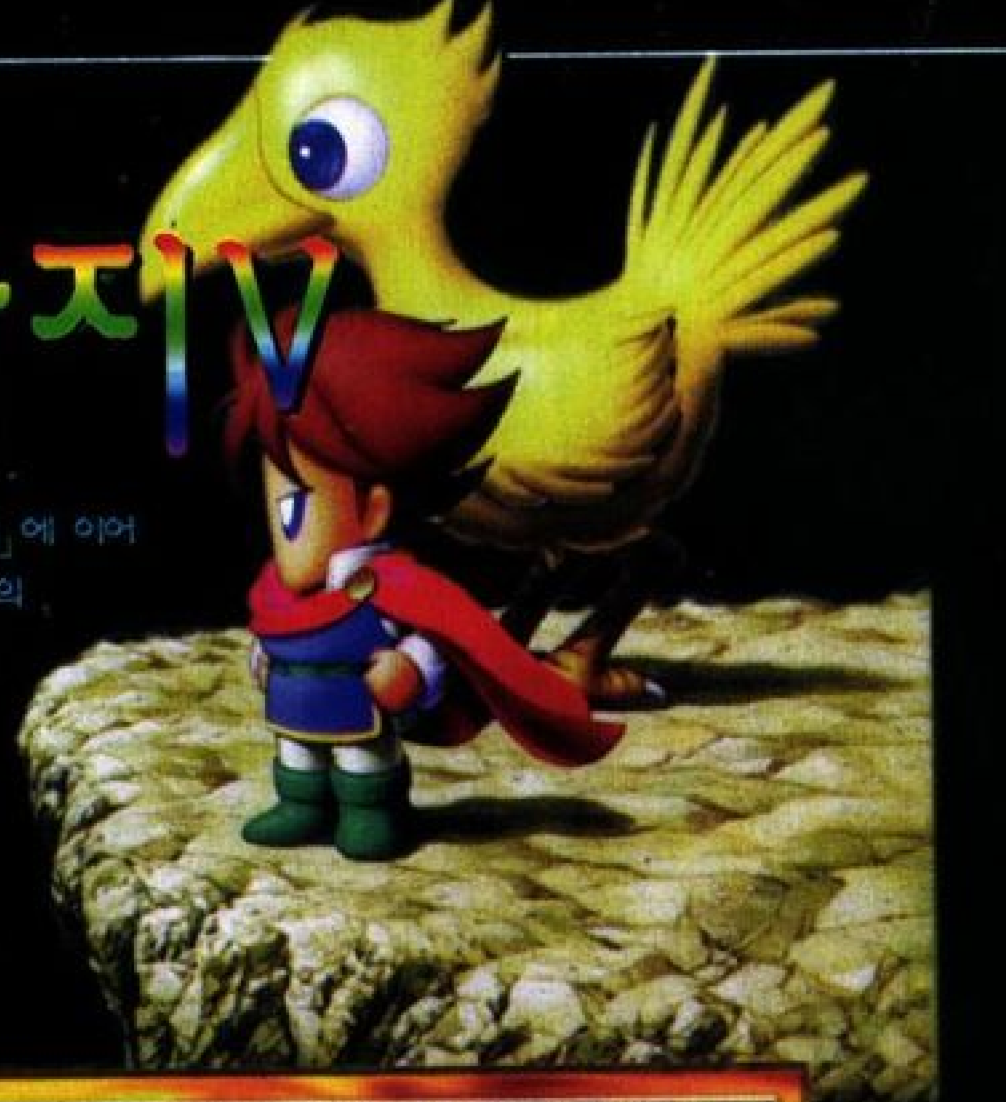
현재의 점검처럼 우리 고유 문화의 보존과 건전한 정보문화의 창달을 위해서는 묶어 두어야만 한다는 방패막이로서의 역할은 지양해야만 한다. 풀어줄 것은 풀어줘야 한다. 밀물처럼 밀려들어오는 외래 문화를 슬기롭게 정화, 대처할 방법을 강구할 때이지 무조건 막는다고 되는 것이 아니다. 6개월이라는 짧은 게임 라이프 사이클을 유지하기 위해 연간 약 1조원에 가까운 외화의 낭비가 이루어지고 있다.

점검!!

단순히 점검이 제품의 좋고 나쁨만을 체크하는 것은 아니다. 크게는 한국 게임 산업의 장래를 생각해야 한다. 국내 개발을 육성하며, 무분별한 수입을 억제하며, 건전한 유통 질서를 유지하여 소비자에게 이득을 줄 수 있는 마지막 보류인 점검. 진정으로 우리나라 게임산업의 미래를 생각하는 사람들의 근시안적인 안목이 한층 더 요구되는 시기이다.

「FF V」 마침내 PS로 등장!!

파이널 판타지V

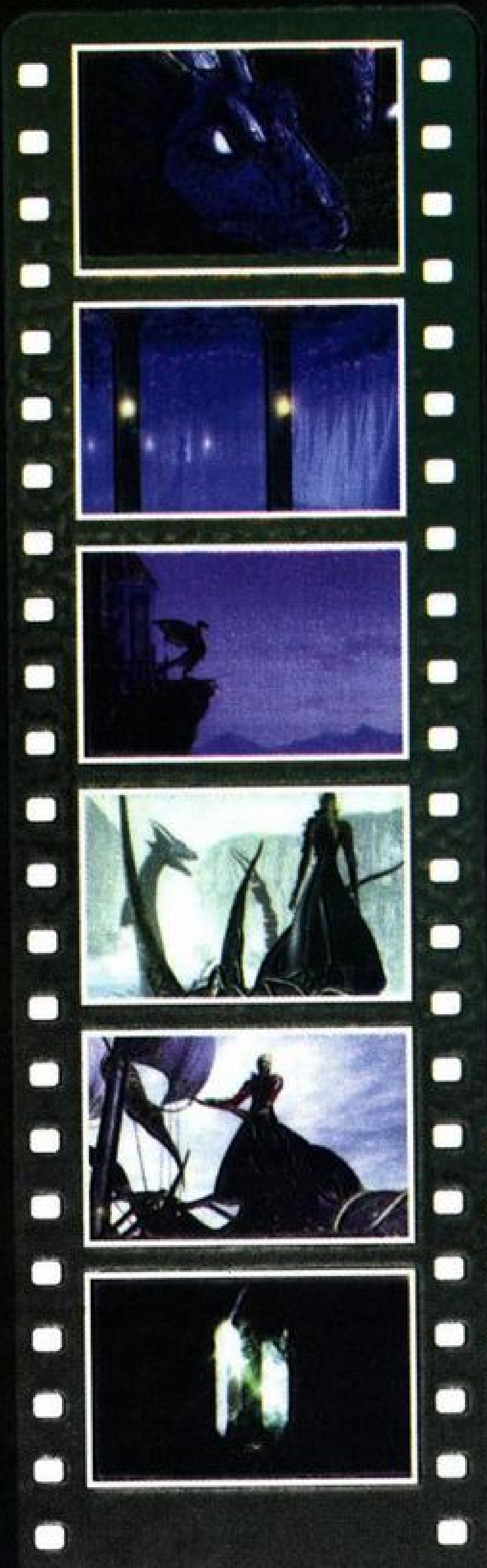


- 제작사: 스퀘어
- 장르: RPG
- 발매일: 98 봄 예정
- 발매가: 미정

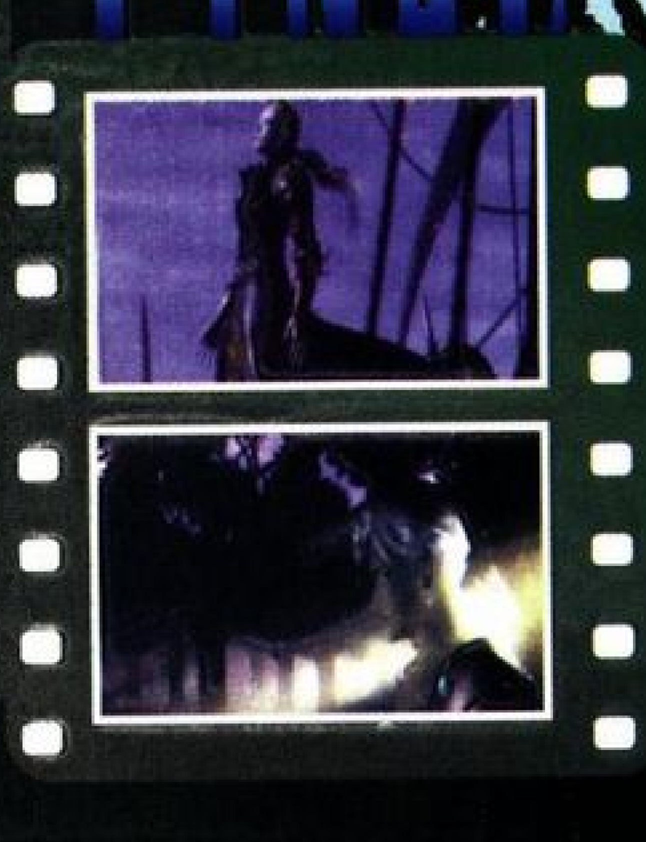
작년에 완전 이식되어 화제를 일으켰던 「FFⅣ」에 이어 이번에는 「V」가 PS로 등장한다. FF시리즈의 새로운 전투 시스템인 액티브 배틀 시스템이 6년의 세월을 거쳐 다시 되살아난다.
또한 오리지널판의 완전 이식에다 오프닝과 엔딩에는 새로운 무비를 추가된다.
이번호에서는 그 오프닝 신을 대공개한다.
「FF」 시리즈의 세계관을 멋지게 재현한 높은 퀄리티에 주목하자.

재회! 전설과 옛 기억들을 초월한 먼 옛날의 크리스탈에 길을 걷는 5명의 용자가 있었다

「FF V」의 오프닝 무비 대공개







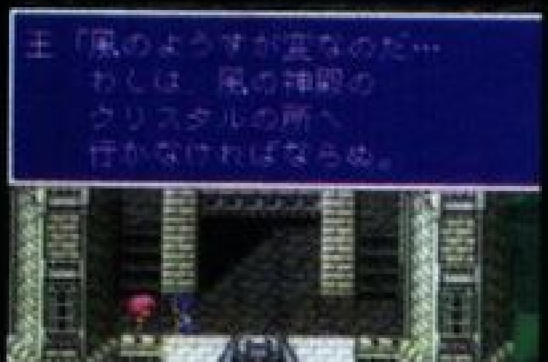
FINAL FANTASY V

꿈! 희망은 대지에서 피어나기 시작했고
용기는 마음 속에서 불타오르고 있으며
영광은 바람에 모두 날려버리고
이 4가지를 모두 마음속에 간직하고 있는 사람이 있다.
악한 존재의 의지를 모두 없애버린 세계에서
흙, 불, 물, 바람이 4개의 크리스탈에 이변이 일어나고 있었고
많은 만남과 이별에 눈물과 감동 그리고 모험심을 불사른 친구들.
누가 알고 있으며 누가 느꼈겠는가!
우리에 기억속에서 잊혀진 이야기들이
우리들 가슴속에서 피어 오른다.
창공의 자유로움…, 레나는 슬프면서도 온화하며,
파리스는 고통을 불사르고 가라프는 운명을 받아들이며
크루루는 꿈을 가지고 있으며 그것을 빛내려 한다.
재회한 친구들과 떠나고 싶다. 꿈의 여행을….

FF의 세계관, 그 환상적인 서장을 연다

크리스탈이 부서지는 순간, 이미 세계붕괴는 시작되었다

「FF」시리즈의 공통적인 화제, 크리스탈을 둘러싼 위기를 테마로 해서 「FFV」는 그 장대한 스토리를 시작한다. 세상 만물의 생명의 근원이며 악의 존재의 움직임을 봉쇄하는 크리스탈의 밸런스가 흐트러지기 시작하면 그 순간 세계는 붕괴하기 시작하는 것이다. 다시 말하면 「FFV」의 세계는 크리스탈이라는 커다란 물체와 깊이 연관이 되어있는 것이다.





성격에 맞고 능력이 되면 그것이 바로 직업이 되는 것이다

FF시리즈의 백미라고 할 수 있는 어빌리티와 잡 시스템.

누구나가 자신만의 캐릭터를 만들고 싶어할 것이다. 「FFV」에는 잡 체인지와 어빌리티 시스템이 존재해서 플레이어 자신만의 캐릭터를 만들 수 있다. 격투술을 익힌 백마도사, 마법을 익힌 검사, 도둑질을 할 줄 아는 흑마도사. 이런 모든 능력을 가진 캐릭터를 만들 수 있는 것이다. 잡 체인지 시스템 자체는「FFⅢ」에서 이미 등장한 바 있다. 하지만「FFⅢ」에서의 잡 체인지는 시나리오상 강제적인 것이기 때문에 「FFV」에 비할 수가 없다. 자유도가 높은 잡 체인지 시스템으로 자신만의 캐릭터를 만들어 보자. 난 스테미너가 강한 늙은 남자 마도사를 만들테야!

변화 무쌍한 전투가 좋아

<공격마법>

이제 화려한 마법의 세계로 당신을 초대한다. 「FF」시리즈는 「DQ」시리즈와 비교가 안될 정도로「FF」세계만의 마법체계를 잘 갖추어 놓고 있다. 「DQ」가 고대 마법의 결정체라고 한다면「FF」는 창조마법의 모태라고 할 수있다. 각종 상급 마법이 난무하는 세계, 화려한 마법이 존재하는 세계를 만나고 싶다면 「FF」의 세계로 오라. 마법중 가장 재미가 있는 것은 청마법이다. 적과 몬스터의 마법과 기술을 배울 수 있는 청마법 시스템은 RPG 매니아들을 매료시키기에 충분하다.

<소환수>

화려한 마법보다 더 환상적인 것이 소환수의 세계이다. 오딘, 리바이어 선, 바하무트 등 듣기만 해도 마음이 두근거리는 소환수들. 이제 그들이 몰려온다. 바하무트의 메가 프레아에 샤워를 하고 싶어라.



「FF」의 영원한 동반자 초코보

「FF」 시리즈의 2번째 백미. 그것은 바로 초코보이다. 일반적으로 그냥 어디에나 널려있는 것이 노란 초코보이고 아이템을 보관해주는 뚱보 초코보, 하늘을 날아다니는 흑초코보, 그리고「FF V」에만 나오는 것이 적 초코보. 이 모든 초코보가 다 나온다. 초코보를 잡는 방법을 설명하자면 "호랑이를 잡으려면 호랑이 굴에 들어가야 한다."라는 말로 대변하겠다.



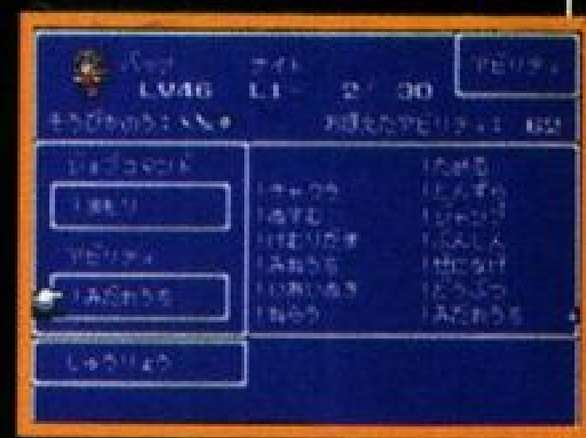
잡 시스템



몇개의 조각으로 크리스탈이 부서지고 그 조각 하나하나가 직업으로 계승된다. 최초의 직업은 타이쿤 왕이 바람의 탑에서 받은 「나이트」, 「몽크」, 「도둑」, 「백마도사」, 「흑마도사」, 「청마도사」이 여섯가지이다. 마스터가 되기 위해서는 이 기본적인 직업에 전략적으로 기초가 되는 어빌리티를 갖추면 되는 것이다. 파티를 구성할 때는 직업의 특성을 파악해서 구성하는 것이 필요하다.

모든 잡의 종류는 22가지이다. 각종 직업에 따라 개개인의 패러미터가 크게 변한다. 마법계의 직업을 가진 캐릭터는 MP나 마력에 관한 패러미터가 크게 성장하고, 전사계는 HP와 체력에 관한 패러미터가 크게 성장한다. 모험에서 빠져서는 안될 무구나 방어구도 각 직업의 특성에 맞게 장비할 수 있으니 파티를 구성할 때는 각 직업의 특성에 따라 캐릭터를 참가시키자.

어빌리티 시스템



직업이 있으면 직업에 맞는 능력이 필요하다. 도둑은 문을 잘 따야하고, 마법사는 마법을 잘 사용해야 하듯이…. 직업에 따른 여러가지 경험을 하게 되면 직업에 따른 노하우가 생기게 되는데 그것이 바로 어빌리티가 되는 것이다. 각 직업에 따른 어빌리티는 캐릭터의 경험에 따라 점차 성장해 나가게 된다. 특히「FF V」에는 잡 체인지를 하거나 잡 레벨업을 할 때 필요한 ABP(어빌리티 포인트)가 존재한다. 그리고 위에서 말한 것처럼 각 직업의 마스터가 되기 위해서는 많은 잡 체인지가 필요하다(경우에 따라서는 시나리오상 바꿔야 하는 경우도 있다). 하지만 이때 이전의 직업에서 얻어 놓은 어빌리티 포인트는 그대로 있으니 안심해도 좋다.

「FF V」캐릭터 공개



바츠

어린시절부터 여행을 하고 있는 천애고독의 떠돌이. 자유분방한 성격으로 구속받는 것을 싫어하고 정의감은 어느 누구보다도 강하다. 여행 중에 알게된 초코보, 보코와 정처없이 떠돌아 다니고 있다.



레나

슬픈 운명을 가지고 태어난 타이쿤 왕국의 왕녀. 어머니를 잃고난 후 '자기는 오직 자신만이 다스릴 수 있다.' 라는 말을 가슴속 깊히 새겨둔채 슬픈 운명과 싸워나가며 언제나 약자의 편에서는 견습 여전사(?).



파리스

성격이 급하고 투쟁심리가 강하다. 또한 한 번 눈에 들어 온 것은 반드시 손에 넣어야 직성이 풀리는 성격을 지니고 있다. 그는 5년 전에 알게된 해룡 실드라와 깊은 신뢰를 가지고 인연을 맺고 있다.



가라프

기억상실증에 걸린 노전사. 늙긴 늙었지만 역전의 용사를 생각나게 하는 풍격을 지니고 있다. 파티의 무드 메이커로서 코믹컬한 일면을 보여주고 있긴 하지만 사랑하는 사람을 지키는 마음은 한결같다.



크루루

이 소녀는 동물과 이야기할 수 있는 능력을 태어날 때부터 가지고 있었다. 부모는 비룡을 찾아 나서고는 행방불명이 되었다. 소녀는 유일한 육친인 할아버지 가라프를 너무나 좋아하고 있으며그녀에게는 마법을 사용할 수 있는 재주가 있다.

PS 특보

새로운 캐릭터, 새로운 스테이지

데드 오어 얼라이브



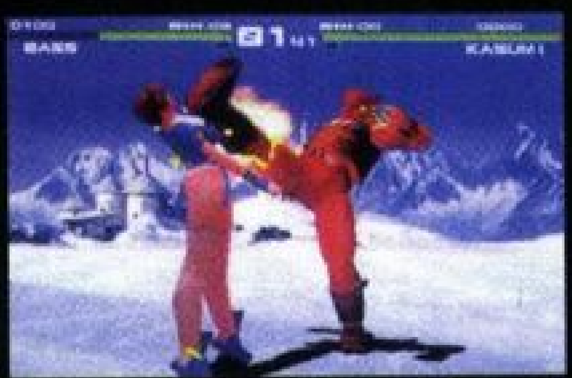
PlayStation
- 제작사: 테크모
- 장르: 격투 액션
- 발매일: 3월 12일
- 발매가: 5,800엔(예정)

아케이드와 새턴을 마구 흔들어 놓았던 「데드 오어 얼라이브」. 플레이 스테이션용이 개발 중이라는 사실은 이미 전한 바 있다. 현재 50퍼센트의 개발 진행도를 보이고 있는 플레이 스테이션용 DOA에 추가되는 신캐릭터와 새로운 스테이지를 가장 빨리 공개한다

아빠가 여기 웬일이세요?

「데드 오어 얼라이브」가 기본적으로 이식작이라고는 하지만 플스용은 원작과 전혀 다른 새로운 게임이 될 듯하다. 듀얼쇼크 컨트롤러 대응을 시작으로 해서 섬세해진 그래픽, 광원 처리의 변경. 이것만으로도 과분할 지경인데, 신캐릭터까지 등장한다고 한다. 신캐릭터는 근육질의 프로레슬러 바스 암스트롱. 티나의 아버지이기도 한 '바스'는 그릇된 길을 가는(자기 생각에) 딸 티나를 바로잡아 프로레스링계로 되돌리는 것을 목적으로 하고 있다.

새로운 스테이지 새로운 캐릭터



설원의 혈투. 흔들리는 카스미

플스용 DOA에는 오리지널 스테이지가 준비되어 있다. DOA의 기존 캐릭터들과는 다르게 거대한 체구를 자랑하는 '바스'가 설원에서 격투를 펼치고 있는 화면을 보면 이것이 과연 「데드 오어 얼라이브」인가를 의심하게 될 정도로 새로운 느낌을 준다.



신캐릭터 신상명세서

이 름	바스 암스트롱
국 적	미국
성 별	남
생 일	7월4일
혈액형	O 형
키	196cm
직 업	프로레슬러
취 미	티나 가르치기, 여행



VF3를 다소 의식한 듯한 바닷가 스테이지

DOA 극장

아버지의 가르침



드디어 찾았다. 집으로 가자!

내버려둬요!

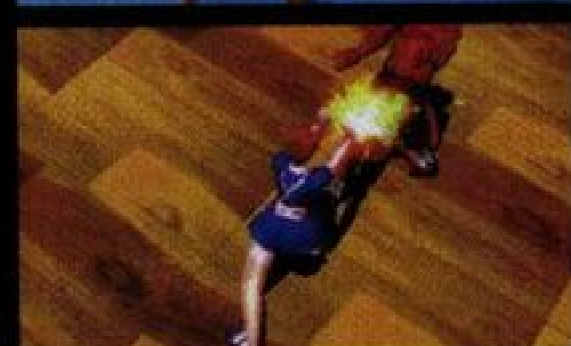
옷은 그게 뭐니!

이 옷은 그래도 얌전한 거예요!

우리의 희망은

새턴용에서 극찬을 받았던 신복장들이 역시 플레이 스테이션용에도 등장한다. 그리고 많은 독자들의 가슴을 흔들어 놓았던 흔들림 역시 건재하다. 발매일까지 우리는 참을 수 있을까?





'카스미'와 교복과 '레이 팡'의 시녀복을 제대로 감상하려면 다양한 기술을 구사해야만 한다



에반겔리온, PS 정벌!

강철의 걸 프렌드

PS 특보

에반겔리온 2임프레션 이후 1년만에 모습을 드러낸 가이낙스의 최신작인 「강철의 걸 프렌드」. 이 작품의 제작진들은 에바 TV판의 호화 스텝으로 이루어져 제작 초기에 많은 이들의 주목을 끌었었다. 「강철의 걸 프렌드」는 PC용으로 발매가 된지 3개월만에 가이낙스는 PS로 완전이식을 준비하고 있다. 이제 더 이상 에반겔리온은 SS의 전유물은 아니다.

PlayStation

- 제작사: 가이낙스
- 장 르: 어드벤처
- 발매일: 4월 예정
- 발매가: 미정

신지의 시점으로 그리는 새로운 이야기

「에반겔리온」의 큰 매력중 하나는 이야기를 플레이어 자신이 만들어 간다는 것이다. 이번「강철의 걸 프렌드」에서는 드라마성을 강화하기 위해서 게임 시스템을 극도로 단순하게 만들었다. 기본적인 시스템은 패쇄적인 커맨드 선택방식이다. 하지만 중요한 부분이나 클라이막스 신에서는 스토리가 자동으로 진행되고 플레이어는 흘러가는 애니메이션만 감상하면 된다. 그래도 게임에 집중해야 한다. 이야기는 어디까지나 신지의 입장 즉, 플레이어가 이끌어 가는 것이기 때문이다. 「강철의 걸 프렌드」에 나오는 이야기는 에바 TV판 8~13화에서 일어나는 일 중 오직 하나 "에바"의 세계가 게임의 오리지널 스토리로 전개된다.

풀 보이스와 다양한 표정이 플레이어를 유혹한다

이 게임에 나오는 모든 대사는 모두 다시 더빙되어 TV판과는 달리 기존 캐릭터와 신 캐릭터의 매력을 발견할 수 있다. 각 대사에 따른 표정도 다양해 플레이어는 이야기에 더욱 쉽게 몰입할 수 있다.

그녀를 대하는 신지의 눈은 매우 따뜻해 보였다

제 3 신 동경시가 공격당하던 그날 신자가 다니는 제 1 중학교에 한 명의 소녀가 전학해 오면서 이야기는 시작한다. 그녀의 이름은 「키리시마 마나」. 그 소녀가 신지앞에 나타나면서부터 심상치 않은 일들이 일어났다. 그 안에 있는 아스카와 레이는….



안녕하세요. 여러분! 마나입니다



안녕? 오 예쁘다

키리시마 마나

맑은 눈을 가지고 있으며 달리기를 좋아하는 활발한 소녀. 특기는 100M 자유형이다. 좋아하는 사람 옆에 가지 못하는 내성적인 성격을 가졌다.





○ 아스카의 희노애락



○ 이럴 때 신지는 누구의 편을 들까?

이번에는 이 3명의 주인공이 어떤 일을 벌일까? ○





○ 커맨드는 보다시피 이야기에 집중하기 편하게 3가지만

하고 싶은 것, 가고 싶은 곳을 말하세요. 본부(?)! ○





○ 우리 어디로 갈까?

○ 둘의 사이를



♥ 프로필 ♥

생년월일 : 2001년 4월 11일
별자리 : 양자리
혈액형 : O형
나이 : 14세
신장 : 150cm
체중 : 약 40Kg
특기 : 수영
좋아하는 것 : 음악 (특히 서양음악)

미나의 모습 ○



다양한 미나의 표정



별써부터 연애야, 나이가 몇살인데? ○

SEGA SATURN SS 특보

최초로 공개하는 새턴용 화면!

더 킹 오브 파이터즈 '97

일년에 한번씩 게임 센터를 뜨겁게 달구는 게임, '더 킹 오브 파이터즈'의 최신작인 [97]이 새턴용으로 등장한다. 물론 새턴 유저만을 위한 오리지널 요소도 가득하다. 최고의 만족을 선사할 기대의 게임 [킹 오브 파이터즈'97]의 새턴용 화면을 대공개한다.

SEGASATURN
- 제작사: SNK
- 장르: 격투 액션
- 현지발매일: 3월26일
- 현지발매가: 5,800엔, (확장 램팩 동봉판 7,800엔)





완벽 이식을 목표로!

SNK 게임의 인기 캐릭터들이 등장하는 격투 게임 「킹 오브 파이터즈」 시리즈는 매년 게임 센터를 뜨겁게 달구고 있다. 꾸준한 인기를 얻어 오고 있는 시리즈의 최신작이 기대 이상으로 빨리 새턴으로 찾아왔다. 총 9개 팀, 에디트 전용 캐릭터 2인의 수를 합쳐 29명의 전사들이 등장한다. 호평을 받았던 팀 에디트 모드도 건재하다.





○ 새턴용의 화면, SNK는 아케이드용의 완벽 이식을 외치고 있다

○ 에디트할 수 있는 팀의 조합은 3000종류가 넘는다 그 완성도에 있어서 아케이드용에 조금도 뒤지지 않는데다가, 새턴용만의 오리지널 요소도 갖추고 있다.



○ 프랙티스 모드는 세밀한 것들까지 설정할 수 있게 되어 있다

킹오파' 97에 참가하는 신캐릭터

뉴 페이스 팀

늘 대립해 오던 밴드의 빨간 머리 남자가 킹오파 대회에 출전한다는 것을 알게 되어 '97대회에 출전하게 되었다. 왼쪽부터 셸미, 나나카세 야시로, 크리스 '97에 새로 등장하는 팀이다



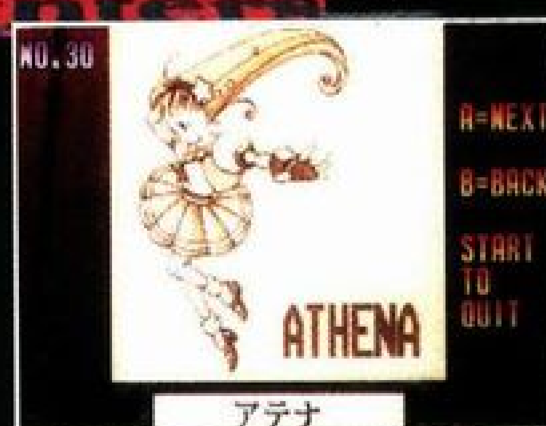
야부키 신고

쿠사나기의 수제자임을 자칭하는 에디트 전용의 캐릭터이다. 지난번 킹오파를 계기로 쿠사나기에게 무술을 배우게 된다. 교의 기술을 모방한 기술을 구사하지만 완벽하지는 못하다.



오리지널 요소엔 어떤 것들이?

새턴용에 추가되는 오리지널 요소는 모두 합쳐 4가지이다. 첫째는 데모 컷 기능. 이것은 시합전, 중간 데모, 보스전 앞에 존재하는 데모를 그냥 지나치게 하여 로딩시간을 줄이는 기능이다. 둘째는 사운드 옵션이다. 킹오파의 BGM을 선택하여 들을 수 있다. 셋째는 프랙티스(연습) 모드로 실력이 떨어지는 플레이어들이나 더욱 더 고급의 기술을 익히려는 사람들을 위한 연습 모드이다. 네 번째는 아트갤러리 모드. 타기종에서 호평을 받은 바 있는 등장 캐릭터 일러스트 모음집이다.



이것이 아트갤러리 모드. 팬이라면 놓칠 수 없는 볼거리를 제공한다

시스템 점검

좋아하는 캐릭터 3인을 고르는 팀 에디트, SNK에서 발매된 게임 캐릭터들의 집합, 지원 공격 시스템 등, 「킹오파」 시리즈의 시스템은 이미 익숙한 것이 되어 있다. 또한 「97」은 오리지널 모드인 '어드밴스트 모드'와 「94」의 시스템을 기본으로 한 '엑스트라 모드'의 두 가지 배틀 모드를 채용하고 있다. 어떤 모드를 선택하느냐에 따라서 플레이의 난이도는 물론 캐릭터의 성격마저도 바뀌어 버린다. 양 모드의 특징에 관해 간단히 설명한다.

어드밴스트 모드

어드밴스트 모드에서는 상대에게 공격이 히트되었을 때 혹은 필살기를 사용했을때 게이지가 축적된다(3단계까지). 기본적으로 「96」의 시스템을 계승하고 있다. 4가지 궤도의 점프를 사용할 수 있고 '긴급 회피'가 가능한 것도 이 모드의 특징이다.

엑스트라 모드

「94」의 시스템을 계승하고 있는 엑스트라 모드는 점프의 궤도가 두 종류이고, 상대의 공격을 무효화시키는 회피가 특징적이다. 그밖에 파워 게이지를 버튼 조작으로 축적시킬 수 있다는 장점이 있다(어드밴스트와는 달리 1단계 뿐).



'도발을 이용하여 게이지를 줄이는 것도 작전이다.



98 시즌도 놓칠 수 없다!

프로야구 그레이티스트 나인'98

SS 특보

'세계를 대표하는 야구게임' 하면 떠오르는 것이 바로 이 '그레이티스트 나인' 시리즈이다. 올해도 시즌개막에 맞추어 최신의 데이터, 개선된 시스템으로 게이머를 공략할 채비를 하고 있다. '올해도 슬슬 나올 때가 됐는데...' 하며 기다리던 독자들을 위한 초고속 정보를 소개한다

- 제작사: 세가
- 장르: 스포츠
- 현지발매일: 3월 예정
- 현지발매가: 5,800엔

최신 데이터 탑재! 연출은 더욱 화려하게!

「그레이티스트 나인'98」은 기본적으로 전작과 같은 시스템을 채택하고 있다. 그러나 세세한 연출이나 데이터 등이 변경되어 있어, 더욱 본격적으로, 더욱 쉽게 플레이할 수 있도록 발전하였다. 어떠한 점이 변경되었는가, 그 내용을 하나씩 파헤쳐 보자.



데이터는 물론 다가오는 98 시즌용이다

다양해진 키워드

'96'에서부터 도입된 「키워드」입력에 의한 선수 에디트. 이것은 준비되어진 키워드를 짜맞춰나가는 것으로 새로 만드는 선수의 능력치를 결정짓는 에디트 시스템이었다. 98에서는 키워드의 종류가 한층 더 늘어나, 키워드의 조합으로 만들 수 있는 선수의 성격이 더욱 다양해지게 되었다.



카메라 워크의 다양화

시합연출에 박진감을 더하는 카메라 워크도 미묘하게 변화되었다. 예를 들자면 타자가 공을 제대로 맞추었을 경우, 임팩트 순간 박력만점의 카메라 앵글로 자동 전환된다. 이런 세세한 연출의 변경은 게이머를 더욱 게임에 몰입시킨다.



전환된 시점이다. 이마도 홈런이 되지 않을까?

은퇴란 없다! 끝까지 간다!

전작이었던 '97'에서도 왕년에 날리던, 은퇴한 선수들을 사용할 수 있었다. 이번 '98'에서는 그 수를 한층 늘려, 총 42명의 은퇴 선수를 구장에 세울 수 있게 되었다. 명선수로 이름을 떨치던 이들 뿐만 아니라, 은퇴 프로레슬러 자이언트 바바(프로레스링을 하기 전에 자이언츠의 선수였다) 등도 등장한다.



○ 시간을 초월한, 현역 선수와 은퇴 선수간의 일대 결전도 가능하다.

○ 키워드의 선택에 의해 선수간의 능력이 천차만별로 변한다

'직접참가 모드'를 통해 긴장감과 현실감을 흠뻑 맛보자

이번에 처음 등장한 모드중 가장 눈에 띄는 것이 바로 '직접참가 모드'이다. 플레이어는 한사람의 야구선수가 되어 시합에 참가하게 된다. 플레이어가 조작할 수 있는 것은 이 캐릭터 하나뿐이다. 투수라면 투구시에만, 타자의 경우 자신의 타석에서만 조작이 가능하다.



메인 타이틀화면 메뉴의 세 번째가 '직접참가 모드'



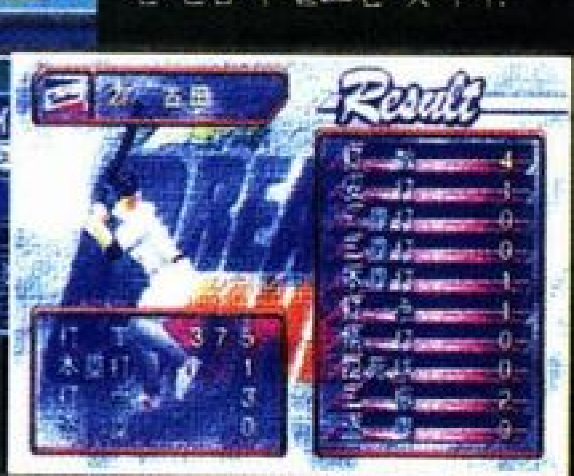
출루를 하게 되면 화면이 주루전용으로 전환된다. 도루를 노리거나 적절한 주루플레이어를 구사하여 훌륭한 야구선수가 되어보자

앞서 말한 바와 같이 이 모드에서는 자신 외에는 조작할 필요가 없다. 그런만큼 자신이 플레이하고 있지 않을 때엔 간략화된 화면으로 진행된다. 투수의 경우에도 강판당하게 되면 더 이상의 조작은 필요가 없다. 보다 스피디한 시즌을 즐길 수 있게 된 것이다.

자신만을 플레이하는 만큼 자신의 성적은 아무래도 가장 신경쓰이는 부분일 것이다. 한 시합이 끝나고 나면 자신이 그 게임에서 보여주었던 활약을 일목요연하게 보여준다. 좋은 성적을 내기위해선 자신에게 돌아오는 찬스를 확실하게 잡을 수 있는 집중력과 꾸준한 연습이 필요한 것이다.



○ 조작할 필요가 없는 상황에는 간략한 화면으로 빠르게 진행된다



시합종료 후에 출력되는 자신의 활약상 ○

지금 대전격투의 새로운 세계가 막을 연다

에어가이츠

ARCADE

■ 제작사: 남코, 스퀘어
■ 장르: 격투액션
■ 현지발매일: 미정

드디어 모습을 드러낸 드림팩토리의 도전장!! 최고의 전투 시스템을 가진 전방향 격투 「에어가이츠」가 등장했다!!! 이번 호에는 조작설명부터 캐릭터 소개까지 그 전모를 소개한다.



「에어가이츠」의 백 그라운드 스토리

50년전 독일의 오래된 성 유적에서 수수께끼의 물질로 이루어진 무기가 발견된다. 칼날이 부러지고 칼자루에 불가사의한 돌이 박힌 그 칼은 '에어가이츠'라 불리며 후에 세계 최강을 결정하는 격투대회 이름과 동일한 대회 심볼로서 승자에게 수여된다.



한편 중동 사막.

어느 조직 지휘 하에 불노불사의 수수께끼가 숨겨져 있다고 전해지는 유적의 발굴이 비밀리에 진행되고 있다. 그 조직의 이름은 레드스콜피온. 겉으로는 사라져가는 세계의 보물. 유적을 보호하기 위해 결성된 초국가집단이지만 그 진짜 모습은 초고대문명의 테크놀러지를 이용한 생물병기 개발조직이다.





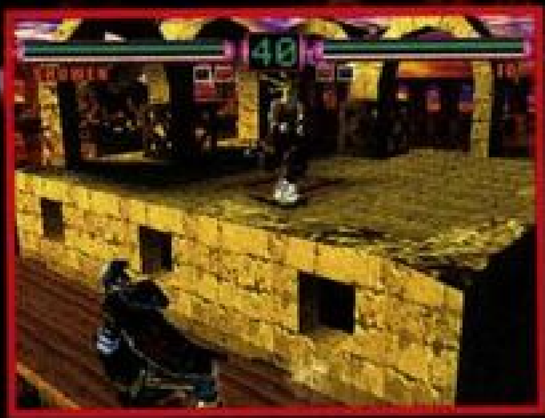
레드스콜피온은 전설로 내려오던 초고대유적의 있는 곳을 드디어 발견, 지하 깊숙히 잠들어 있는 유적에 도달한다. 그러나 잠겨진 문의 열쇠를 발견하지 못하였다.

그러던 중 그 유적의 열쇠는 에어가이츠에 박혀 있는 불가사의한 돌이라는 전설이 전해지고 … 유적의 문을 두드리던 날, 돌이 거기에 응답이라도 하듯 이상한 빛을 내뿜으며 그것을 손에 넣은 사람은 누군가에게 불리는 듯한 강한 충동에 휩싸이게 된다.

전 3회 'THE EHRGEIZ' 챔피온 쉽 토너먼트에서 연속 우승을 차지해 그동안 에어가이츠를 소지하고 있던 마스다코우지는 그 돌의 빛에 이끌린 채 중동으로 발길을 향한다. 거기서 그는 유적의 비밀발굴현장을 발견한다.

돌은 더욱 그를 이끌지만 코우지는 레드스콜피온에 의해 침입자로 공격을 받아 그 자리를 떠나고 만다. 코우지는 목숨을 위협받아 쉽게 유적에 접근할 수가 없었다.

드디어 다음 'THE EHRGEIZ' 챔피언 쉽 토너먼트의 개최일이 임박하자 코우지는 에어가이츠를 대회관리위원회에 반환하고 위험을 느껴 다음 대회출장을 단념하게 된다. 거기서 그는 행방불명된 아버지의 딸 요고에게 에어가이츠를 찾아달라는 유서를 전달하게 된다.



드디어 화려하게 개막한 'THE EHRGEIZ'의 격투는 바야흐로 단순한 세계 최강결정을 위한 것이 아니였다.

대회결승전을 승리하여 에어가이츠를 손에 넣은 자는 폐회식이 끝나기 전에 그 돌의 빛에 이끌려 돌연 달리기 시작한다. 그러나 그 앞길에는 고대 수수께끼를 둘러싼 야심에 찬 자들의 모습이 에어가이츠의 탈취를 노리고 있다.



끝없는 가능성을 가진 게임 시스템

우선 「에어가이츠」게임의 최대 특징은 필드 위에서 전개되는 전방향 배틀을 들 수 있다. 다른 대전격투 같이 항시 적과 마주 보고 있는 것이 아니라 고저차가 있는 필드를 종횡무진 뛰어 돌아다닐 수 있다. 즉 에어가이츠에서 스테이지는 전투



를 연출하는 단순 무대가 아닌 최대 4단계의 고저차에 의해 적을 높은 곳에서 공격하거나 반대로 방어로 이용할 수 있다. 당연히 고저차를 이용하지 않으면 사용할 수 없는 기술도 있다.

또한 스테이지 위의 방해물을 사용한 새로운 전략요소가 추가되었다. 장해물을 상대에게 던져 파괴되면 안에서 아이템이 출현한다. 그 아이템은 공격력 업 등 종류에 따라 특별한 요소가 있으며 손에 넣으면 전투를 유리하게 진행해 나갈 수도…

가드조작

■ 상단공격에 대해서는 레버 뉴트럴이 '걷기'이므로 가드!!



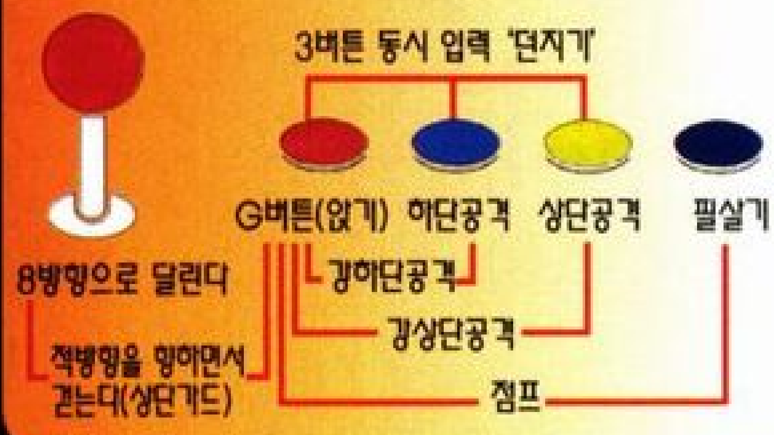
■ 하단 공격에 대해서는 레버 뉴트럴 + G버튼으로 가드!



■ 가드 이펙트 가드가능한 상태라면 희게 점멸, 가드불능 상태에서는 푸르게 빛난다.



기본 조작에 대해



이동계 조작

뛰기 — 레버 8방향 + G



G버튼을 뗀 상태에서 레버를 입력하면 캐릭터는 달리기 시작한다. 단 레버를 입력한 방향으로 캐릭터가 가기 때문에 근거리에서의 공방에는 부적합하다.

걷기 — G를 누른 채 레버 ON



G버튼을 누른 채 레버를 입력하면 적을 향해 걷는다. 걷는 중에는 상단 오토 가드가 효과적이다.

구르기 — G를 누른 채 레버를 2회



G를 누른 채 레버를 2회 입력하면 그 방향으로 캐릭터가 구른다. 맞은편 적에게 파고 들어가는 것이 주 사용방법으로 중간에 할 수 있는 공격도 있다.

점프 — 레버를 2회 입력하거나 G + 필살기



G를 떼고 레버를 2회 입력하던지, G + 필살기 버튼으로 점프가 가능하다. 점프의 높이는 조정 가능하고 또 점프시 고유 공격도 존재한다.

오펜스계 조작

4타입의 공격 성질을 이해해서 효과적으로 공격하자!!

필살기 — 필살기 게이지 사용



상대의 가드를 깨는 필살기. 라이브 게이지의 아래에 있는 필살기 게이지 만큼 사용할 수 있다(게이지가 없는 경우는 특수공격이 된다)

상단공격 — G +↑로 강 상단공격



상대가 앉은 상태의 가드는 상단공격이 유효(실제 중단 판정의 공격이 많기 때문)하다. 또 G + 상단 버튼으로 강력한 상단 공격이 가능하다.

던지기 — G +↓+↑ 동시 입력



접근시에 G +↑+↓ 버튼 동시 입력으로 상대를 던질 수가 있다. 또 링 위의 나무상자를 던질 수도 있다. 나무 상자를 파괴하면 아이템이 출현한다.

하단공격 — G +↓으로 하단 공격



걷는 동작에선 항시 상단가드가 되는 에어가이츠. 그것을 붕괴하기 위해서는 하단공격이 유효하다. 또 G + 하단 버튼으로 강 하단공격이 가능하다.

디펜스계 조작

회피행동 — 레버 + G 버튼 연타



회피 행동은 필살기에 대한 디펜스 동작으로 입력하면 정풍게 필살기를 무효화한다. 단 그 이외 공격에는 무방비이므로 주의하자.

인터럽트

적에게 공격당하기 직전에 필살기 버튼을 눌러 공격을 방어하고 자동적으로 반격하는 시스템.

상하단의 구별이 없으며 필살기 게이지를 소비한다.









■ 잡기 회피, 낙법

• 상대의 던지기가 들어갔을 때(던지기 모션 중) 가드 버튼을 누르면 잡기회피가 가능하다.

• 다운되는 경우 지면에 닿기 전에 가드 버튼을 누르면 낙법이 가능.

• 공중에서 공격을 가한 경우 연속공격이 되는 경우가 있다.(공중 콤보)

• 공격을 가하기 직전에 가드버튼을 누르면 공중 잡기 회피가 되어 상대로부터 떨어질 수가 있다.

■ 회피행동

• 레버를 입력하면서 가드버튼을 누르는 것으로 '회피행동'이 가능하다.

• 장풍계의 필살기를 피할 수가 있다.

■ 아이템

• 스테이지 위의 장애물을 파괴하는 것으로 안에서 아이템이 튀어 나온다.

• 장애물은 상대에 던져 파괴할 수 있다.

이것이 「에어가이츠」의 등장 캐릭터다!!

미시마 켄



■ 나이: 26 ■ 국적: 일본
■ 성별: 남
■ 직업: 모병, 현재는 미시마 건설 사장
■ 무기(필살기): 암 건 · 지진 · 수류탄

예전에는 레드 스콜피온의 용병이였지만 불로불사의 수수께끼가 숨겨 있다고 하는 초고대 유적 장소의 정보를 얻은 후 그것을 사용한 비즈니스를 시작한다. 그는 스스로 오른쪽 팔을 절단하여 퇴역하고 현재는 세계 유수의 재력과 권력을 자랑한다.

핸드는 새로운 오른팔과 동시에 회사내 연구팀으로부터 에어가이츠에 박힌 돌이 유적의 열쇠라는 가설을 획득, 그의 야망은 더욱 가속되어 간다.

REVIEW

「에어가이츠」의 주인공 캐릭터. 모병이라는 과거를 가진 이 캐릭터의 최대 특징은 군사적 병기를 사용한 필살기에 있다. 자기 마음대로 발화시킬 수 있는 지진과 암 건에 의한 사격을 구사하며 필드를 활용한 독자적인 전술 구사도 가능할 것이다.



메인 필살기 암 건. 재빠른 사격이 가능하다



지진. 자신도 데미지를 받으므로 폭파에는 주의하자!!

요요 요우고



■ 나이: 17세 ■ 국적: 일본
■ 성별: 여
■ 직업: ICPO(인터폴) 에이전시
■ 무기(필살기): 요요

고고학을 탐구하는 모험가이자 격투가인 아버지와 귀자모신류(鬼子母神流) 무도 전승자인 어머니 사이에서 태어난 요우코. 양친은 요우코가 10살 때 이혼하고 그녀는 어머니 밑에서 자란다. 원래는 고등학생이였지만 유도실력이 뛰어나 인터폴에서 근거리 대인 전략연구팀에 참가한다. 어느 날 그녀에게 전설의 무기 '에어가이츠'를 찾아달라는 행방불명이 된 아버지의 편지가 도착한다. 더욱이 그녀는 인터폴로부터 에어가이츠를 둘러싼 불온한 움직임의 조사와 함께 격투대회 출장을 명받게 된다.

REVIEW

요우코의 공격 특징은 요요를 사용한 필살기에 있다. 이 요요는 단순한 장풍계로서 사용하는 것 뿐만 아니라 뛰어 돌아 다니는 상대와 필드 위에 있는 나무 상자에 던져 손 근처로 끌어당길 수 있다. 요우코는 상대의 타이밍에 상관없이 싸울 수 있는 캐릭터이다.



요우코의 요요. 상대를 끌어당길 수 있다



중앙에 보이는 것은 구슬. 상대를 넘어뜨리는 것이 가능하다

나심



■ 나이: 29
■ 국적: 이태리
■ 성별: 남
■ 직업: 킥 복서
■ 무기(필살기): 로케트 펀치

"내 앞을 가로막는 자는 용서치 않겠다!"가 그의 신조로 보다 강한 적을 찾고 있다. 그러나 최강 격투기라고 하는 킥 복싱계에서도 이미 그의 적은 존재치 않는다.

그러던 중 새로운 무대에서 자신의 힘을 시험하고자 결의한다. 우승자에게 수여한다고 하는 무기 에어가이츠에도 고대 수수께끼에도 전혀 흥미는 없지만 예상 이상의 강적의 출현에 투지를 불사르는 나심이다.

REVIEW

나심의 필살기는 장풍계인 로켓 펀치. 나심은 킥 복서의 고유기로 상 · 중 · 하단으로 적절히 나누어 구사하는 연속기가 많은 것이 특징으로 게다가 그 배리에이션이 완벽하다. 접근전에서 상대를 무지막지하게 공격하는 것을 좋아하는 플레이어라면 적극 추천한다.



나심의 로켓 펀치. 호밍성능도 있다



복서다운 스웨이로 공격을 피하는 것도 가능!!

사스케



■ 나이: 불명 ■ 국적: 일본(?)
■ 성별: 남 ■ 직업: 닌자
■ 무기(필살기): 수리검

외모는 닌자. 그러나 그 정체는 전혀 알 수가 없다. 현재는 레드스콜피언의 공작병(?)이지만 그는 기억상실같이 이름조차 모른다. 하지만 암살지령을 받고 추격하고 있던 모험가 마스다 히로시(増田光司)와 만났을 때 히로시의 손에 있던 칼의 부러진 무기에 있던 불가사의한 돌의 빛에 기억의 파편이 되살아나는 듯한 감각을 기억하고 있다. 그 돌을 손에 넣으면 자신이 누구인지 알아 낼 수 있다고 믿는 사스케는 전설의 무기 에어가이츠를 목표로 한다.

REVIEW

닌자인 사스케는 고유기로 칼 공격을 특징으로 하며 이 칼 공격은 가드불능이다. 또한 공격을 당한 순간 G버튼을 누르면 백인베기로 반격할 수도 있다. 또 수리검, 연막, 인술 등 닌자다운 필살기가 있는 것이 포인트



가드불능인 사스케의 칼



닌자의 주 기술

리쇼붕(李書文)



■ 나이: 47세 ■ 국적: 중국
■ 성별: 남 ■ 직업: 살인권법가
■ 무기(필살기): 긴 창

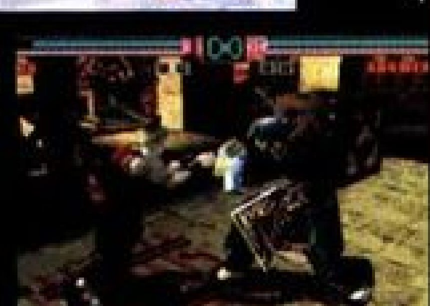
살인권법가라는 이명을 가진 그의 기술은 일격으로 사람을 죽이는 위력을 갖는다. 이씨 팔극권의 창시자이기도 하며 일찍이 신창이라 칭해졌던 그는 독살되었다. 그러나 레드스콜피온이 시황제릉에서 발견한 전설의 명약에 의해 그는 다시 살아난다. 그러나 그의 몸은 시간의 흐르면서 점점 더 젊어져 간다. 이대로라면 필요이상으로 젊어져 결국은 없어져 버릴지도 모른다. 그 때문에 그는 완전한 불로불사의 약을 구해 전설의 고대유적의 수수께끼를 찾아간다.

REVIEW

접근연타를 특기로 하는 팔극권이 특기인 리쇼붕의 고유기는 강력한 상단공격이 중심이다. 특수 스텝을 사용해 상대 뒤로 들어가 일격 필살의 타격을 가할 수 있다면 단숨에 승부를 결정지을 수도 있을 것이다. 신창이라 불려질 정도의 그의 창 기술은 강력한 무기이다. 사정거리에 제한이 있지만 스피드는 굉장히 빠르다.



눈에 보이지 않을 정도의 스피드로 구사하는 리쇼붕의 창



상대를 무참히 가격하는 팔극권의 무서움

늑대 소녀 죠(JO)



■ 나이: 18 ■ 성별: 여
■ 국적: 독일계지만 사망이 인정되어 국적은 없다
■ 직업: 죄수 ■ 무기(필살기): 변신

아마존유역 비행기 추락사건의 유일한 생존자인 죠는 머리에 상처를 입고 기적적으로 목숨을 구했다. 소녀는 야생 늑대에게 구조돼 늑대로서 성장해 보통 사람 3배 이상의 신체기능을 가진다. 엄마 늑대의 죽음 후 정글 근처 마을을 습격해 결국 체포되어 형무소로 간다. 거기서 소녀는 감시관이 놀랄만한 정도의 파워를 보인다. 레드스콜피온에게 스카웃되어 죠라는 이름을 얻은 그녀는 이유도 모른채 '에어가이츠를 입수해라!'라는 임무를 맡게 된다.

REVIEW

늑대에게 키워진 과거를 가진 죠. 그 때문인지 그녀는 필살기로 늑대로 변신이 가능하다. 게다가 늑대로 변신하고 있는 순간의 공격은 가드불능이다. 또 필살기 이외의 특징은 그 독특한 공격 스타일이다. 죠의 고유기는 브라질 격투기 '카포에이라' 기술을 닮은 것이 많다. 그 독특한 연계공격에 상대는 애를 먹을 것이다.



늑대로 변한 죠. 통상기에 대해서는 무적이다



카포에이라적인 전투 스타일의 죠. 화려한 기술을 보여라!!

다셔 이노바



■ 나이:38 ■ 국적: 일본
■ 성별 : 남자 ■ 직업: 프로레슬러
■ 무기(필살기): 프로레슬링 기술

'THE EHRGEIZ' 창시자인 칼 슈나이더의 제자이며 프로레슬러계에서는 중진급 레슬러. THE EHRGEIZ 관리위원회의 임원이기도 하다. 최근 슈나이더가 죽고 스승의 유품에서 수첩을 발견한 그는 슈나이더가 무기 에어가이츠에 있는 돌과 초고대유적과의 관계에 대해 추측한 것을 알게 된다. 이노바 자신이 몇번인가 직접 본 적 있는 그 돌의 매혹적인 빛에 강한 충동 같은 것을 느낀다. 스승이 품은 수수께끼와 스스로의 충동을 확실하게 하기 위해 그 역시 전설의 무기를 찾으러 간다.

REVIEW

격투게임에는 빠질 수 없는 레슬러 타입의 캐릭터. 타격기는 부족하지만 그만큼 강력한 던지기가 특징이다. 또 다른 캐릭터의 필살기가 장풍계인 것에 반해 이 캐릭터는 필살기는 던지기이다. "다아~ 샤샤샤샤…"라고 외치면서 상대에게 돌진해 가는 이 필살기는 임팩트도 충분하다.



다셔의 필살기. 괴성을 지르면서 돌진해서…



상대를 붙잡아 던진다. 호밍성능도 높다.

한대한(韓大韓)



■ 나이: 23 ■ 국적: 한국
■ 성별: 남 ■ 직업: 액션 영화 스탭
■ 무기(필살기): 미사일

태권도를 구사하여 스턴트없는 어려운 액션 영화스탭으로 인기를 얻은 대한이지만 그의 오른쪽 다리가 의족인 것을 아는 자는 별로 없다.
1년전 중동에서의 영화촬영중 갑자기 출현한 검은 연기같은 어둠에 의해 그의 오른쪽 다리는 빨려(?) 들어가 버렸다. 이 설명하기 어려운 현상을 찾는 중에 그는 전설의 고대 유적지가 있다고 하는 부근에서 수십년에 한번 동일한 사건이 일어난다는 것을 알게 된다. 그리고 그도 역시 유적의 수수께끼에 끌려간다.

REVIEW

한대한은 태권도를 사용한 발기술 연계가 공격의 메인이다. 또 발을 올린 채 이동하는 플라밍 고무브라는 태권도 액션도 있다. 필살기는 의족인 오른쪽 발에서 미사일이 발사되고 스피드는 늦지만 호밍성능이 굉장히 높다.



한의 의족에서 발사되는 미사일



태권도같은 모션. 발 기술에 의한 연계도 풍부하다

ARC 특보

브랑카가 돌아왔다!

스트리트 파이터 EX2



ARCADE
■ 제작사: 캡콤
■ 장르: 격투액션
■ 현지발매일: 미정

스트리트 파이터가 3D로 화려한 외출을 한지 1년의 세월이 지났다. 새로운 모습과 EX라는 꼬리표를 달고 멋지게 데뷔한 스트리트 파이터. 이제 확실히 3D 격투게임의 자리를 잡은 스트리트 파이터. 화려한 그래픽과 신 캐릭터로 2D뿐만 아니라 3D격투게임 평정에 나선다.

이것이 제작사 「아리카」의 힘이다

2D게임이었던 「스트리트 파이터」를 3D게임으로 승화시킨 것은 다름 아닌 「아리카」였다. EX가 처음 나왔을 때는 「스트리트 파이터」에 먹칠을 했다는 등으로 많은 유저들의 불만을 샀지만 PS용으로 컨버전되면서 신캐릭터인 「사쿠라」와 「달심」을 등장시키고 그들의 연계기를 완벽히 소화시켜 냄으로서 비로소 「아리카」는 그들의 실력을 인정받기 시작했다. 이제 그들이 「EX2」를 들고 돌아왔다. 눈에 보이는 화려함 이외에도 다른 무엇인가가 있을지도….


약을 먹으면 류도 미남이 된다


화려한 컴백이다

전작과 비교하지마라

사진을 보면 알겠지만 전작의 그래픽과는 비교가 되지 않을 정도로 반전되어 일반 게임의 오프닝 무비와 비교해도 손색이 없을 정도이다. 흡사 캐릭터의 동작 하나하나가 다 진화된 것처럼 보인다. 이 밖에도 캐릭터의 질감이라든지 완벽한 얼굴 표정의 구현 등은 확실히 전작과의 비교를 거부한다.


EX2에서 켄의 용권선풍각은 이렇다. 과연 전작처럼 점프강P → 약P → 진 용권선풍각이 가능할까?


켄의 대표적인 발차기. 훨씬 리얼해 졌다

원시인 브랑카가 돌아왔다

현 단계에서는 EX2에 신 캐릭터가 몇 명이 등장하고 또 총 몇 명의 캐릭터가 등장하는 지는 알 수 없지만 하나 확실한 것은 「스트리트 파이터2」이후에 모습을 감춘 브랑카가 돌아왔다는 것이다.

브라질의 고독한 전사 브랑카. 이번에도 브랑카가 전작처럼 「롤링 어택」과 「서프라이즈 포워드」로부터 파생되는 「와일드 팡」을 보여줄 지는 미정이다. 하지만 브랑카가 우리 곁으로 돌아왔다는 것만 해도 EX2의 발매를 기다리기에는 충분하다. 빨리 브랑카를 볼 수 있는 날을 기다리며….




이것이 브랑카가 EX2에서 활약하는 모습이다





이번에는 어떤 캐릭터를 사용할 것인가…

리얼바우트 아랑전설 SPECIAL2

ARCADE
■ 제작사: SNK
■ 장르: 격투액션
■ 현지발매일: 미정

전작 「리얼바우트 아랑전설 SPECIAL」에서는 19명의 대군단을 고를 수 있었으며, 이번 「2」에서는 여기에다 2명이 더 추가된다고 한다. 중국인 아가씨 첸핑과 이름을 알 수 없는 팔극권 유단자로 모두 중국계 캐릭터이거나 일본계 캐릭터 한 명이 추가될 것으로 보인다. SNK식의 떼거리 캐릭터 시스템이 이번작에서는 어떻게 작용할 것인지…

신 캐릭터 2인의 등장

기존의 「리얼바우트 아랑전설 SPECIAL」의 등장 캐릭터는 모두 19명.

여기에 새롭게 두명의 신 캐릭터가 등장한다. 그녀의 이름은 바로 첸핑. 중국계 파이터로서 어떤 무술을 기본으로 할 지는 아직 미지수.


「리얼 SPECIAL2」의 신캐릭터 첸핑


「리얼 SPECIAL2」 각회사에 존재하는 차이나 마스코트 걸. 캡콤에는 춘리, 세가에는 파이, 남코에는 샤오유, 그리고 SNK에는 첸핑


「리얼 SPECIAL2」 대한남아 김갑환 역시 고를 수 있다

또하나의 캐릭터는 아직 이름은 알 수 없지만 팔극권을 베이스로 하는 공격 형태를 가진다고 한다. 같은 팔극권을 사용하는「버추어 파이터」의 아키라가 중단공격을 주로 하는 것과는 달리 이 신 캐릭터는 전체적으로 상단공격이 많다. 「아랑전설」에서도 아키라의 '이문정주', '철산고', '심의파'를 볼 수 있을까?

아랑전설 SPECIAL로 보는 시스템의 변화

단지 2명의 신 캐릭터의 추가로는 획기적인 변화는 보이기 힘들기 때문에 조작계는 전작과 거의 동일한 시스템을 이룰 것으로 예상된다.

라인 시스템

아랑전설 리얼바우트에서는 첫째라인, 대전라인, 셋째라인으로 구성되어 회피를 해도 시간이 지나면 강제적으로 대전라인으로 돌아올 수 밖에 없는 단순한 회피의 수단으로 사용되었다. 그러나 리얼바우트 SPECIAL부터는 더욱 라인 시스템을 강화하였다.

라인 시스템을 첫째라인, 대전라인으로 구성하여 첫째라인은 회피의 수단 뿐만 아니라 또 하나의 메인라인으로 만들었다. 그래서 시간이 지나도 대전라인으로 돌아오는 것이 아니라 서로 다른 라인에서 서로를 공격하는 라인 공격이 생긴다. 전작까지는 별개의 라인에서 제한된 기술만 사용할 수 있었지만 이번 「리얼바우트 SPECIAL2」 에서는 모든 기술을 사용할 수 있을 것으로 보인다.









초필살기 & 잠재능력

각 캐릭터가 가지고 있는 일격필살의 기술 그것이 바로 초필살기와 잠재능력이다.

이 초필살기와 잠재능력을 사용하기 위해서는 파워 게이지를 모아야 하며 공격을 하거나 상대의 공격을 방어하면 게이지를 모을 수 있다. 초필살기는 체력 게이지가 50% 이하의 상태라면 언제든지 사용할 수 있지만 게이지를 다 채운 S파워의 상태에서도 사용할 수 있다. 그러나 잠재능력은 조금 사용하기 까다로워서 체력 게이지가 50%이하가 되고, 게이지를 다 채운 P파워의 상태가 되어야만 한다. 이번 「리얼 SPECIAL2」에서도 이 부분은 거의 변하지 않을 것으로 보인다.

컴비네이션 아츠

캡콤게임의 체인콤보와도 비슷한 이 시스템은 일정하게 정해진 버튼 루트를 순서대로 누르면 통상기들이 서로 연계되는 것이라고 생각하면 될 것이다. 그러나 체인콤보와는 다른 점이 있다. 그것은 기본적으로 상대를 히트시키거나 가드해도 사용할 수 있지만 서로 떨어진 상태에서도 사용할 수 있다는 것. 그래서 통상기의 연계에서도 필살기를 캔슬하여 사용할 수 있었다. 「리얼 SPECIAL2」에서는 잘 안쓰이거나, 너무 강했던 컴비네이션 아츠는 폐지하고 다른 루트의 콤비가 추가될 것으로 보인다.

챔프에서는 긴급 입수한 자료를 토대로 「리얼 SPECIAL2」의 시스템 및 기술에 예측을 해 보았다. 다음 호에는 「리얼 SPECIAL2」의 캐릭터 및 신 기술과「메탈 슬러그2」의 기사를 소개하겠다.

TOP GAME RANKING

「프론트 미션2」의 기세가 꺽이고 있다. 대신 「프론트 미션 얼터너티브」의 강세가 돋보여 2위로 올라왔으며 특히 새턴소프트로는 드물게 「그랜디아」의 1위 탈환이 볼만하다. 29일 발매로 저순위로 턱걸이를 한 PS의 「바이오하자드2」와 「아젤」은 다음 달이면 수위권으로의 진입이 당연시되고 있다.

* 이달의 프리 랭킹은 PS 「그랜스트리모」의 등장으로 또다시 불어닥친 레이싱 게임의 순위와 메가 팀배틀 개최를 기념하여 「버파3」 캐릭터들에 대한 인기순위를 집계해 보았다.

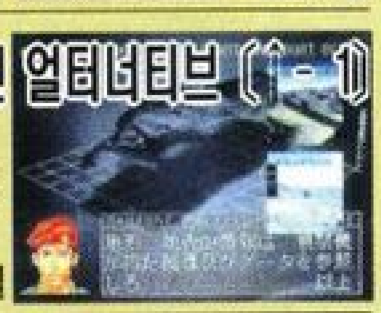
■ 통계 기간 : 1998년 1월 1일 ~ 1월 31일
■ 조사 방법 :
게임챔프 97년 12월호 애독자 엽서 (30%)
국내외 게임관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%)
미국, 일본 유명 게임지 조사 통계 (20%)
해외 특파원 통계 조사 보고 (20%)

인기 소프트 TOP 10

1 그랜디아 (↑-1)
SS
RPG
게임아츠
97년 12월 18일



2 프론트 미션 얼터너티브 (↑-1)
PS
시뮬레이션RPG
스퀘어
97년 12월 18일



3 프론트 미션 2 (↓-2)
PS
시뮬레이션 RPG
스퀘어
97년 9월 25일



4 테일즈 오브 데스티니 (↑-1)
PS
RPG
남코
97년 12월 23일



5 초코보의 이상한 던전 (↓-1)
PS
시뮬레이션RPG
스퀘어
97년 9월 23일



6 그랜드스리모 (NEW)
PS / 레이싱 / SCEI / 97년 12월 23일

7 전차로GO (NEW)
PS / 레이싱 / 타이토 / 97년 12월 18일

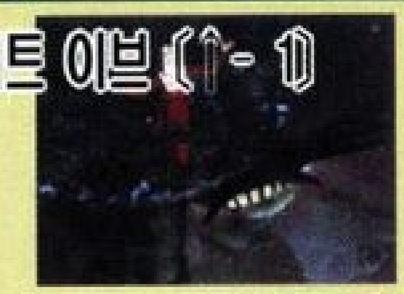
8 유랑의 검심 (NEW)
PS / RPG / SCEI / 97년 12월 18일

9 바이오 하자드 2 (NEW)
PS / 액션 어드벤처 / 캡콤 / 97년 1월 29일

10 아젤-팬저드래군RPG- (NEW)
SS / RPG / 세가 / 98년 1월 29일

기대 소프트 TOP 10

1 페러사이트 이브 (↑-1)
PS
RPG
에닉스



2 드래곤퀘스트 VII (↑-1)
PS
어드벤처 호러
RPG
스퀘어



3 젤다의 전설64 (↑-3)
N64
RPG
닌텐도



4 슈퍼로보트 대전F 완결편 (→)
SS
RPG
게임 아츠



5 사쿠라대전2 (↑-2)
PS
RPG
세가



6 마더3 (NEWS)
N64/RPG/닌텐도

7 센치멘탈 그래피티 (↑-3)
SS/시뮬레이션/NEC

8 제노기어스 (↓-1)
PS/RPG/스퀘어

9 철권3 (↓-1)
PS/격투 액션 /남코

10 두근두근 메모리얼2 (↓-1)
PS/시뮬레이션/코나미

FREE RANKING

레이싱 게임 랭킹 TOP 5

1 그랜트스리모
SCEI / PS



2 스커드 레이스
세가 / 아케이드



3 포뮬러1 '98
SCE / PS



4 레이지 레이서
남코 / PS



5 르망 24시
세가 / 아케이드

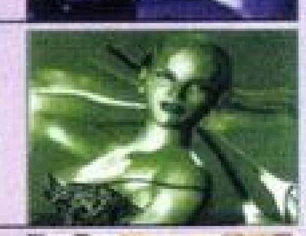


버파 3 인기 캐릭터 TOP 5

1 아키라 유키



2 사라 브라이언트



3 파이 챈



4 잭키 브라이언트



5 울프 호크필드

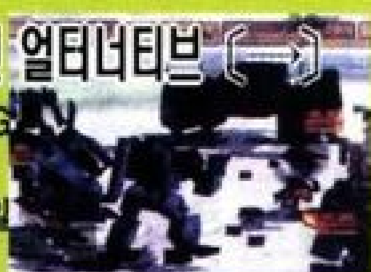


플레이 스테이션 TOP 5

1 테일즈 오브 데스티니 〔↑-1〕
PS
RPG
남코
97년 12월 23일



2 프론트 미션 얼터너티브 〔→〕
시뮬레이션 RPG
스퀘어
97년 12월 18일



3 초코보의 이상한 던전 〔↓-2〕
RPG/남코/97년 12월23일

4 프론트 미션2 〔↑-2〕
시뮬레이션RPG/스퀘어/97년 9월 25일

5 그랜트리스모 (NEW)
PS/레이싱/SCEI/97년 12월 23일

새턴 TOP 5

1 그랜디아 〔→〕
RPG
게임아츠
97년 12월 18일



2 아젤-팬저 드래곤RPG 〔NEW〕
RPG
세가
1월 29일



3 센치멘탈 그래피티 〔NEW〕
RPG / 아트라스 / 97년 11월 13일

4 거리 (NEW)
어드벤처 / 춘소프트 / 1월 22일

5 샤이닝 포스3 〔NEW〕
RPG / 세가 / 97년 12월 11일

애독자 텔레파시

게임챔프의 공략선정은 애독자 엽서가 기본이 된다. 이번달에 독자들이 가장 원하는 공략은 당연 PS용 바이오하자드2로 나타났다. 그리고 아케이드용 패왕전설 64, 아젤 순이다. 또한 사전 공고 없이 게임파워를 뺀 것에 대해 독자들에게 죄송한 마음인데 그 결과는 '빼서 좋다'는 의견이 과반수 이상을 차지했다. 그 이유로는 'PC는 PC게임지를 사면 된다'는 의견이 가장 많았고 반대의견으로는 '애착이 간다'는 유저가 많았다.

98년 1월호에 공략을 원하는 게임은?

바이오하자드2	26.1%
패왕전설 64	14.8%
아젤-팬저드래곤RPG-	8.7%
NBA인더존 '98	8.5%
사립저스티스학원	8.5%
월화의검사	8.1%
전일본프로레슬링투혼	7.0%
센티멘탈그래피티	6.7%
하이퍼올림픽인나가노	6.0%
대항해시대외전	5.6%

컴보이 64 TOP 5

1 인터네셔널 슈퍼스타 사커 64 〔→〕
스포츠
코나미
97년 9월 20일



2 디디콩 레이싱 〔→〕
레이싱
레어
97년 12월 21일



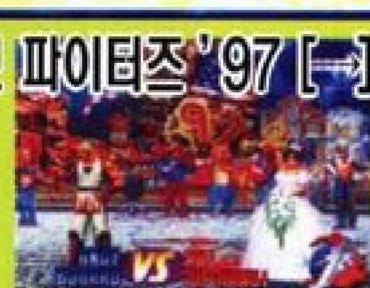
3 요시 스토리 〔→〕
액션/닌텐도/97년 12월 21일

4 열투! 킹 오브 파이터즈 '96 〔↑-1〕
GB / 격투 액션 / 타카라 / 97년 8월 8일

5 NBA인더존 '98 (NEW)
스포츠 / 코나미 / 1월 29일

아케이드 TOP 5

1 더 킹 오브 파이터즈 '97 〔→〕
격투 액션
SNK



2 수퍼 잼파이터 미니믹스 〔→〕
격투 액션
캡콤

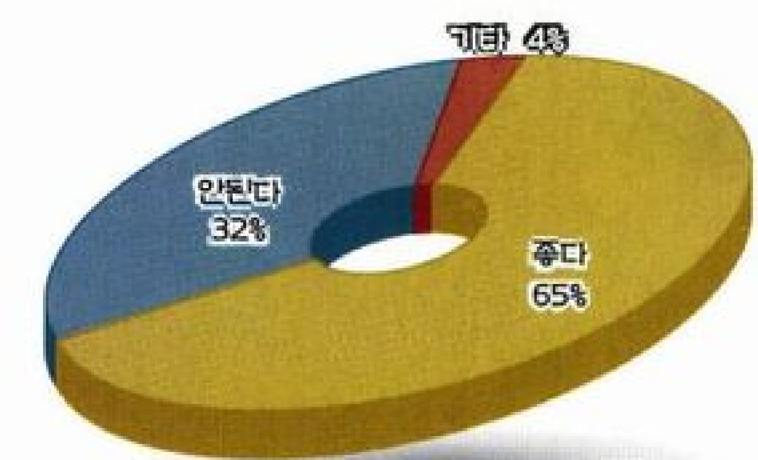


3 더 로스트 월드 〔→〕
슈팅/세가

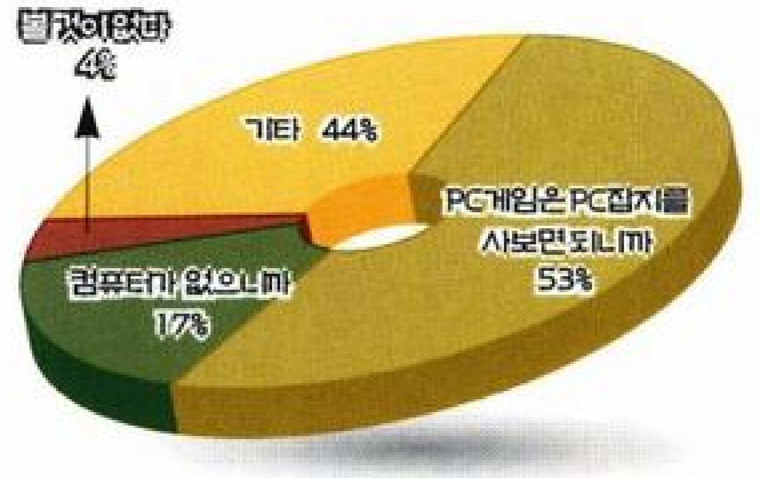
4 스파3 세컨드 임팩트 〔↑-1〕
격투 액션/캡콤

5 사립 저스티스 학원 (NEW)
격투 액션/캡콤

게임파워를 뺀 것에 대한 유저들의 반응



좋다라고 대답한 유저의 이유



차세대 인터뷰

두근두근 우리 곁으로 다가오는 코나미

도키메키, 한국 폭격 준비 완료

(주) 한국 고나미는 94년 설립, 96년 현지법인으로 탈바꿈하여 본격적인 사업을 펼쳐 왔다. 현재 일본의 게임사로는 유일하게 한국내 법인으로 등록되어 있는 한국 고나미, 이제까지는 주로 아케이드 분야에 주력하였으나 작년 '인터내셔널 슈퍼스타 사커64'의 발매를 시작으로 비디오 게임 분야에까지 사업의 폭을 확장시키고 있다. 이에 앞으로 게임 업계에서 중추적인 역할을 담당하게 될 것이 확실시되는 (주) 한국 고나미의 오이카타 미츠히코 사장을 직접 만나, 게임과 관련 사업에 관한 폭넓은 이야기를 나눠 보았다.



시장구조의 개혁 없이는 좋은 게임을 바라지 마라

이제는 대외로부터의 개방요구와 차기정권의 개방의지를 통해 '개방'이라는 것이 멀지 않았음을 알 수 있다. 곧 밀려들 외국 게임산업의 첨병 역할을 하고 있는 (주) 한국 고나미의 오이카타 사장은 한국시장의 앞으로의 변화 방향에 관해 조심스럽게 다음과 같이 이야기했다.

"시장개방에 관한 문제는 이전부터 계속해서 있어 왔던 이야기이고 언젠가는 이루어질 것이라고 생각합니다. 한국만이 닫혀진 시장을 갖는다는 것은 전혀 당위성이 없는 일이기 때문입니다. 게다가 시간이 흐름에 따라 한국 국민들의 외래문화에 대한 거부감도 점점 엷어져 오고 있지 않습니까? 한국시장과 문화의 개방은 그리 멀지 않은 것으로 보고 있습니다." 오이카타 사장은 시장개방에는 한가지 선결과제가 있음을 지적했다. 그 '선결과제'란 불법 복사물과 보따리 상품이 시중에 공공연히 유통되는 행태를 근절시켜야 한다는 것이다. 불법물이 시중에 버젓이 나돌아다니는 현재와 같은 한국시장에는 해외 굴지의 기업들이 투자를 꺼릴 것임은 불을 보듯하다.

"세계에는 한국의 소비자가 만족할 만한 좋은 게임이 아직도 많이 있습니다." 이 한마디에 시장 개방과 현재 시장 상황의 개선의 필요성이 함축되어 있었다.



(주) 한국 고나미 오이카타 미츠히코 사장

개방 후 국산 게임은 살아 남을 것인가?

하지만 아무리 좋은 소프트가 들어와 소비자의 만족도가 높아진다 하더라도, 일본의 소프트가 들어왔을 경우 국내 업체들의 위축도 충분히 예상되어 진다.

이 질문에 오이카타 사장은 "지금 현재는 일본의 소프트가 한국의 소프트보다 앞서 있다고 생각합니다. 그러나, 한국의 게임 소프트의 수준이 향상되는 것을 마냥 기다리는 것도 현실적으로는 불가능한 일이라고 생각합니다." 다소간의 위축은 예상하고 있지만, 그것이 한국 시장에 자극을 주게 되어 결과적으로는 한국의 소프트 회사에서 제작하는 게임 소프트가 빠른 질적 향상을 이룰 것이라는 의견을 제시했다.



후지사키 시오리를 떳떳하게 만날 수 있다

일본에서 이미 발매된 바 있는 윈도95용 〈두근두근 메모리얼〉의 한국내 발매 계획에 대해 "당연히 판매해야 한다고 생각하고 있습니다. 저희도 희망하고 있고 소비자 입장에서도 원하고 있는 일일 테니까요." 프로그램의 한글화에 대해서도 '능력 있고 건전한 업체가 있다면 시도할 생각입니다.'라

∞윈도95판 [두근두근 메모리얼]



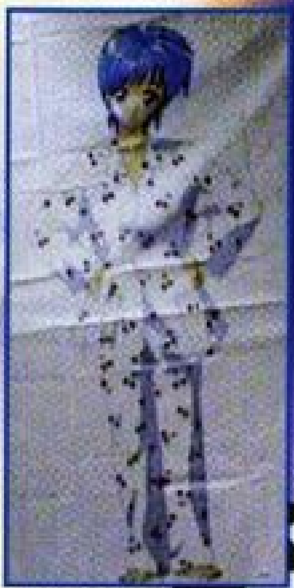
는 답변을 통해, 정품 〈두근두근 메모리얼〉을 만날 수 있는 날이 '가까운 장래'가 될 것임을 시사했으며 "그 시기가 오면 챔프를 통해 알려드리겠습니다." 라는 약속의 말도 빠뜨리지 않았다.

두근두근 메모리얼을 언급할 때 빠뜨릴 수 없는 것이 그 캐릭터들과 관련상품일 것이다. 캐릭터 상품은 어쩌면 게임 그 자체보다도 우리나라 소비자들이 더욱 원하고 있는 것일 수도 있다. 오이카타 사장에게서 캐릭터 사업계획에 관한 이야기도 들을 수 있었다.



한국에 왕래한 지 올해로 20년이 된다고 하는 오이카타 사장. 인터뷰 내내 자사에 대한 긍지와 자부심을 가지고 있는 사람이라는 것을 느끼게 해주었다. 대학시절부터 한국어를 배워, 능숙한 한국어 실력을 가지고 있었던 덕에 예상보다 더 알찬 내용을 들을 수 있었다

"캐릭터 시장은 크게 두 종류로 나눌 수가 있습니다. 첫 번째는 디즈니 등의 모든 사람을 위한 캐릭터, 다시 말하자면 어머니가 아이들에게 사주는, 그러한 캐릭터 상품입니다. 또 하나는 '두근두근 메모리얼' 같은 게임 캐릭터입니다. 이 게임 캐릭터들은 그 상품을 가지고 싶다고 생각하는 매니어들을 위한 것입니다. 즉 원하는 소비자가 직접 찾아서 구매하는 캐릭터 상품인 것입니다. 따라서 전자에 비해 구매층은 소수가 되겠지만 이미 한국에서도 다수의 매니어들이 존재한다는 사실을 확인한 바 있으므로 가능성은 충분히 있다고 생각합니다. 코나미가 만드는 하나의 캐릭터는 저희에겐 소중한 자식 같은 존재이며, 그 상품을 찾아서 구입하는 소비자에게는 보물과 같은 것입니다. 양자 모두에게 소중한 품목인 만큼 양쪽의 마음을 다 이해하는 성실한 판매점에서 취급해 주기를 바라고 있습니다. 지금의 계획으로는 가정용 게임기를 취급하고 있는 판매점에서 유통시킬 계획입니다. 그러므로 흥미가 있는 판매점은 문의해 주시기 바랍니다."





국내에 유통될 [두근두근 메모리얼]의 캐릭터 상품들

비디오 게임용 소프트의 정식 유통 여부는?

독자의 다수가 궁금해하고 있는 것은 비디오 게임 분야에 있어서의 사업 계획이라 여겨진다. "코나미사는 기본적으로 소프트 회사인 만큼 충분하고 안정적인 하드웨어의 공급이 없이는 소프트 사업의 성공 여부가 불투명하다고 생각합니다." 라는 말처럼 비디오 게임 소프트에 있어서 아직 적극적인 자세를 보이지는 않았다. 그러나 작년 '인터내셔널 슈퍼스타 사커64'를 수입했었던 것처럼 한국 내 비디오 게임 분야의 시장성에도 관심을 가지고 있음을 알 수 있다. 하드웨어 수입, 유통업체의 활발한 활동이 담보되어진다면 소프트웨어 공급을 하겠다는 의지를 엿볼 수 있었다. 인터뷰 내내 자신감 있는 어조로 일관했던 오이카타 사장은 자사의 PR과 함께 앞으로의 사업 방향성을 말해 주었다.

'건전함'을 내세우는 게임 회사

"코나미는 '긍지'를 가지고 있는 회사입니다. 자체 내에서 개발, 유통, 판매의 전반을 관장하고 있다는 것이 하나의 이유이고, 또한 모든 사업에 있어 건전함을 표방하고 있기 때문입니다. 어머니가 아이들에게 안심하고 사줄 수 있는 상품들, 그러한 상품들을 만들어 내고 유통하여 판매한다는 것은 코나미의 큰 경쟁력인 것입니다. 한국내에서 코나미를 필요로 한다면 캐릭터 상품만이 아니라 언제든지 저희의 자랑스러운 상품들을 유통시킬 준비가 되어 있습니다."

일본 것은 외설적, 향락적이라고 판단하는 경향이 짙은 우리나라에서 '건전함'을 표방하는 코나미 같은 기업은 어떻게 받아 들여질지 흥미롭다. 확실한 것은 코나미뿐만 아니라 앞으로 들어 올 많은 게임을 즐기기 위해서, 그 외국 게임의 물결에서 국산 게임이 살아남기 위해서는 여러가지 뜯어 고쳐야 할 것이 산재해 있다는 점이다.

일본에서 발매되어 있는 도키메키 캐릭터 상품들

국내 유통계획은 아직 미지수이지만 독자들의 눈을 끌만한 「두근두근 메모리얼」 캐릭터 상품들이 있어 소개한다. 아직은 '그림의 떡'이지만 곧 '입안의 떡'이 될 수도....



실제 크기 10cm, 2월 발매

메탈 피규어

교복 차림의 SD 캐릭터 피규어. 금속으로 만들어 진 만큼 섬세하게 묘사가 되어 있다. 여러가지 피규어 상품이 나와 있지만, 금속 재질의 피규어는 매우 희귀한 상품이다. 받침대와 케이스까지 포함되어 있어 호화스러운 분위기가 느껴진다.



실제 크기 17cm, 3월 발매

도키메키 피규어 2 동복

일본에서 발매되었을 때 폭발적인 인기를 기록한 상품. 금번에 더욱 퀄리티를 향상시켜서 발매될 예정이다. 물론 12명의 캐릭터가 전부 발매된다.



실제 크기 17cm, 3월 발매

화이트 피규어

도자기 같은 질감을 느끼게 하는 피규어. 채색을 하지 않아 소재의 질감이 그대로 전해져 온다.



실제 크기 6cm×6cm, 발매중

도키메키 휘파람 열쇠고리

휘파람을 불면 전자음으로 대답을 하는 열쇠고리. 열쇠를 보관한 장소를 자주 잃어 버리는 사람에게 무척이나 편리한 아이템이다. 휘파람 소리에만 반응하도록 설계되어 있어 휘파람을 불지 못하는 사람에겐 조금 불리하다.

PS용 철권3에 아기 티라노(?) 곤이 등장한다!!





역시 예상했던 대로 PS용 철권3에 오리지날 캐릭터가 등장한다. 그놈은 공룡이다. 정확히 말하자면 커다란 도마뱀이다. 그러나 그 캐릭터에 대한 자세한 정보는 없다. 단지 알고 있는 것은 신 캐릭터라는 것밖에는…. 그놈의 정체는 뭘까?



불가능한 기술. 이런 자세로 어떻게 화염공격이 가능한가?

버철 파이터 시리즈가 매니어적인 격투게임이라면 철권 시리즈는 격투게임의 대중화를 이룩한 게임이라고 할 수 있다. 누구나가 쉽게 즐길 수 있는 철권 시리즈. 작년 4월 아케이드용으로 발매가 되고 얼마 되지않아 PS 이식을 발표해 유저들의 시선을 끌었다. 최근 이식도가 30%에 이르면서 속속 PS용 철권3의 비밀이 밝혀지고 있는데, 그중에서도 가장 유저들의 눈길을 끄는 것은 새로운 캐릭터의 등장이다. 이번에 밝혀진 캐릭터는 말없이 행동으로 자신을 보여준바 있는 곤이다. 여기서는 이러한 사실을 바탕으로 한 PS용 철권3의 새로운 캐릭터를 픽션으로 재미있게 구성해 보려고 한다.

새로운 캐릭터 곤

1. 곤은 어떤 동물인가?

누구의 후계자인가? 갑자기 발표가 되어버린 곤. 곤의 모습을 보면 생각나는 것이 하나 있을 것이다. 과거에도 철권에 공룡이 등장했다는 것. 철권2에 알렉스가 나왔다는 걸 기억하는가. 알렉스는 헤이하치 미시마가 과거의



오우거2의 기술을 모방한 어설픈 화염

공룡 DNA를 현세에 부활시킨 것으로 미시마의 사설군대에 소속되어 활용되었다. 곤도 알렉스와 같은 공룡인다.



곤의 그림

그럼 곤도 헤이하치의 …. 그런데 저 글러브는 누가 해준 거지?

아직은 그놈이 어떤 놈인지 아무도 모른다. 곤은 주간지 「모닝」에 부정기적으로 연재된 "수수께끼의 생물"이다. 곤은 보기에도 귀여울 뿐만 아니라 그 자그마한 몸에서 다양한 행동을 표현하며 커다란 상대를 한방에 물리친다. 기술명, 프로필, 등장조건 등의 세부사항은 결정되지 않은 채 화면만 공개되었다. 과연 본편에서는 곤이 어떤 활약을 할까?

옆의 사진은 곤이 진과 대전하는 장면으로 사진들을 보면 공격형태가 오우거2와 비슷한 부분을 발견할 수 있다. 대표적인 것이 입에서 불을 뿜는 장면이다. 정말 소문대로 PS 처리능력상 오우거2를 포기하고 곤을 넣었을지도 모른다. 이번에도 남코는 전작과 마찬가지로 동물 캐릭터의 손에 글러브를 끼워 넣었다. 슬라이딩 공격은 여전히 건재한 모양이다. 발매가 되려면 아직 멀었지만 곤의 기술을 예측해 보고자 한다.

2. 그 작은 몸에서 어떤 기술이 나갈까?

곤은 불의를 보면 참지



헤드 슬라이딩. 몸 전체가 다 짧아서 꼬리로 공격하나

못하는 놈이다. 태어난 지 1년하고 이틀만에 백수의 왕 사자를 부려가며 사냥을 나선다. 특히 상대를 한번 물면 끝을 보는 근성은 보는 사람도 치를 떨 정도이다.

아무튼 곤이 하는 행동은 타의 추종을 불허할 정도이다.



이것이 다운공격이다

3. 그밖에 다른 기술은?

SFC용 「곤」을 바탕으로 철권3에 나오는 곤의 기술을 예측해 본다. **이것은 어디까지나 예측이기 때문에 실제 게임과는 다르다.**

1) 예상기술 1

바디이터(BODY EATER)

곤이 좋아하는 것중 하나가 상대를 물어 뜯는 것이다. 곤은 겉으로는 꽤 온순해 보이지만 상대에게 몇대 맞으면 화가나 머리가 커지면서 상대를 물어 뜯는다. 상대의 옷이 모두 벗겨진 모습을 상상해 봐라. 우습지 않은가? 다 벗은 폴과 니나의 모습? 낮 간지러워.

☆ 예상커맨드 : ← LP+LK



화가 난 곤. 물리면 완전히 지옥행이다. 옷 한벌도 못건지니 조심

3) 예상기술 3

바운팅 테일

적이 다운되어도 불쌍히 여기지 말아라. 이때다 싶으면 무조건 공격!. 적의 아픔은 곧 나의 즐거움. 격투의 세계는 비정한 것이다. 내가 살아 남으려면 적을 공격해야 한다.
우선 다운된 적을 꼬리 흔들기로 다시 띄운후 다른 기술로 연계할 수 있다

☆예상커맨드:(상대가다운시) ↓ LP(연타)



꼬리 흔들기로 상대를 다시 띄우자. 치사하지만 격투의 세계는 비정한 것이다

2) 예상기술 2

스핀 테일

자신의 체중을 꼬리에 실어 적에게 일격을 가하는 기술. 곤은 나이에 비해 몸집이 큰 편이다. 나이는 1살. 정확히 말하면 1년하고 2일. 이 기술이 히트가 된다면 상대는 아마 한 방에 K.O 될지도…. 폴의 붕



꼬리로 치면 상대는 멀리 날아가 버릴지도 모른다

☆ 예상커맨드 : →→ LP+RK



성공후 이렇게 하자

4) 예상기술 4

헤드 드롭

상대의 가드가 허술해져 있거나 방어 능력이 떨어졌을 때 사용하기 좋은 기술. 상대의 머리 위에서 헤딩을 한다. 곤의 단단한 머리에 부딪히면 상대의 머리상태는 결코 보장할 수 없다. 곤과 싸우기 위해서는 상대가 헬멧을 착용하고 나와야 할지도….
우선 상대를 빈사상태로 만든후 헤드 드롭을 시도한다. 필살기에 가깝다.

☆ 예상커맨드 : (가드 해제시)
횡이동후 상대방 가까이서 ↘ LK(연타)



상대를 빈사상태로 만든후 점프를 해서 상대에게 다가간다



공중에서 상대를 그 큰눈으로 바라보며 헤드 드롭을 한다. 견뎌낼 상대가 있을까?



도라에몽 (출현 가능성 : 0.5%)



본명 : 고양이형 로봇
1293호/도라에몽
생일 : 2112년 9월 3일
무게 : 129.3Kg
신장 : 129.3Cm
스펙 : 파워는 129.3마력
/ 4차원 포켓 표준장비

예상 공격형태

도라에몽의 특징은 4차원 포켓을 가지고 있다는 것이다. 만일 기술을 사용한다면 이 포켓을 이용할 것이다. 포켓 속에서 무엇이 나올지 상상해 보았는가? 전투 중에 빵 등의 먹는 것을 꺼낸다면 패배로 직결될지도 모른다.

짱구-크레용 신짱 (출현 가능성 : 1%)



예상 공격형태

엄마의 말을 잘 안듣는 짱구. 짱구가 나온다면 그의 특기 오줌싸기가 나오지 않을까 생각한다. 다운되어 허우적(?) 거리는 적의 입에 오줌을 싸는 짱구의 모습을 상상해 봐라. 적의 괴로워하는 모습이란? 다시는 짱구와 상대를 안 할지도 모른다

마법진 구루구루의 정의의 용사 니케 (출현 가능성 : 2%)



예상 공격형태

용자가 되겠다고 집을 나와버린 바보(?) 용자 니케. 그의 레벨은 아직도 2를 넘지 못하고 있다. 언제나 좌충우돌, 전투에는 도움이 되지 않는 것만 들고 다니며 (실망 검이 예이다.)
적에게 대미지도 못주는 기술만 사용을 한다.(예로 용자님 어택과 용자님 파이어)
만일 나온다면 맥도 못 출것 같다.

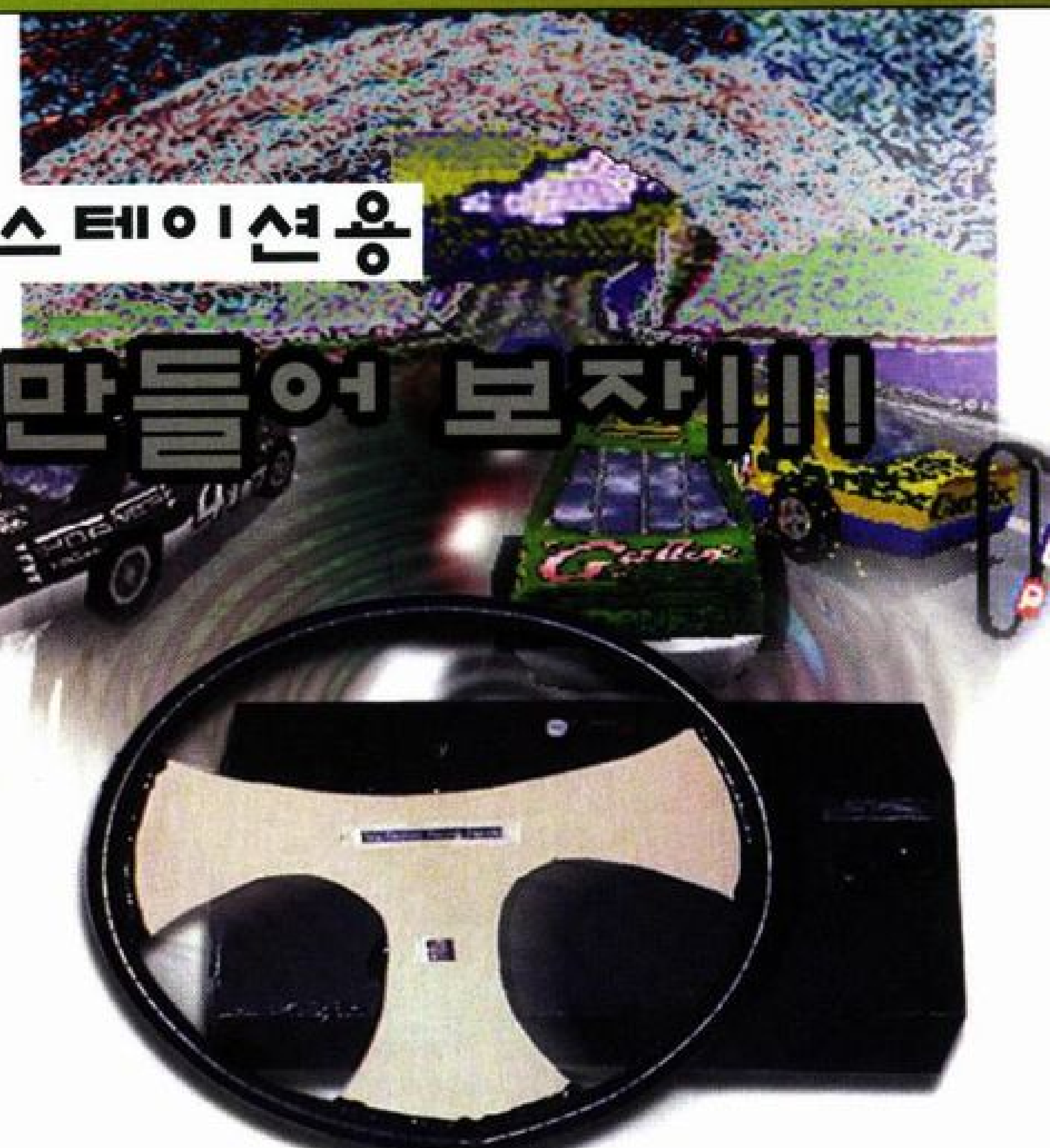
남코, 플스용 철권 3 최강자대회 개최

또한 남코는 3월 21, 22일 마쿠하리 멧세에서 열리는 동경 게임쇼 '98 봄에서 철권 3의 최강자를 결정하는 챔피언 대회를 개최한다. 이 대회는 아케이드용이 아닌 3월 26일 발매가 확정된 플스용 철권 3로 플레이하게 되며 이 대회에서 우승하는 사람은 미국 애틀란타에서 열릴 예정인 세계 최대의 게임쇼인 E3를 참관할 수 있는 특전이 부여된다.

개최 일정: 3월 21일, 22일(유저 데이)
개최 장소: 동경 게임 쇼 '98 봄 남코 부스내 (마쿠하리 멧세 5번홀)

IMF시대 최적의 플레이 스테이션용

레이싱 핸들을 만들어 보자!!!



본격적인 IMF시대가 시작됐다.
어쨌든 최근의 사회적인 불황으로 게임 매니어에게도 영향을 미친 것은 분명한 일이다. 한 달에 3개 할 게임을 하나로 줄이고, 플레이 시간도 1시간으로 줄이는 등의 노력은 IMF 시대에 꼭 필요한 정신이 아닐까?
이에 게임챔프에서는 시중에서 10만원 대를 호가하는 레이싱 게임 대응 '핸들'을 손수 제작해 보기로 했다.
조작감 면에서는 약간 떨어질지 모르지만 1/3의 가격으로 이만한 핸들을 만들어 레이싱 게임을 즐긴다는 게 어딘가?
자신이 만들었다는 뿌듯함과 실감나는 플레이를 만끽할 수 있을 것이다.

핸들 재료 장보기

지방에 사는 사람에게는 미안한 일이지만 대부분의 재료는 서울의 '청계천'에서 쉽게 구할 수 있는 것들이다. 물론 부산이나 대구, 광주 등의 큰 도시에도 이러한 전자상가가 있기 마련이다. 하지만 서울에서 보다는 좀 더 고생을 해야 한다는 사실을 미리 밝혀 둔다.



준비물 설명

P/S용 대만제 중고 패드

대만제 중고 패드가 가격도 저렴하고, 개조하기도 쉬운 구조로 이루어져 있다. 가격은 1만원 정도에 구입이 가능하고, 남는 패드가 있다면 그 패드를 이용해도 좋다. 보통 PS정품 패드는 20,000원 정도이다.

제작에 필요한 주요 준비물

부품명	단가	수량	총액
PS패드	10,000원	1개 10,000원	청계천, 용산, 게임매장
레버	5,000원	1개 5,000원	청계천 대림상가, 용산
버튼	400원	4개 1,600원	청계천 대림상가, 용산
하드보드지	2,000원	1장 2,000원	문방구, 대형 문구점, 화방
AV단자	300원	10개 3,000원	청계천 음향기기상가, 용산, 전파상
케이블	1,000원	1개 1,000원	청계천 음향기기상가, 용산, 전파상
무지개선	500원	1M 500원	청계천 대림상가, 용산, 전파상
가변저항	500원	1개 500원	청계천, 용산
계	23,600원		

부가 준비물(가정에 있는 것 최대한 이용)

인두	5,000원	1개	5,000원	전파상
납	1,000원	1개	1,000원	전파상
PVC 파이프	???	1M	???	철물점
펀치	3,000원	1개	3,000원	문구점
실리콘 총	10,000원	1개	10,000원	철물점
계	19,000원+α			

레버와 버튼

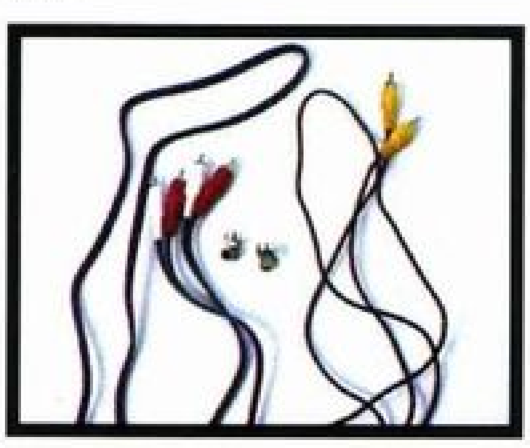




레버 1개와 버튼 4개를 구해야 한다. 레버는 3,000~5,000원 대로 다양한 가격대를 형성하고 있다. 3,000원짜리는 접속 단자가 버튼과 같은 방식이고, 4,000원짜리는 좀 더 깔끔한 처리가 되어 있고, 5,000원짜리는 다른 두 개와는 달리 스위치 방식이다. 오늘 사용할 것은 5,000원짜리이다. 이것이 오늘 만들 것에 가장 적합하다. 버튼은 4개를 구입하는데 300~400원 대이다. 300원짜리는 디자인이 별로이고, 버튼의 크기도 작다. 400원짜리로 구입하도록 한다. 청계천의 오락기기 전문 상가에서 쉽게 구할 수 있다.

A/V 단자와 케이블

A/V 단자는 10개를 구입한다. 액셀레이터와 브레이크 선의 입력에 이용된다. 개당 300원부터 있는데 300원짜리는 일반 철을 이용한 것이고 그 이상의 것들은 디자인이 더 좋거나 금도금 처리된 것이다. A/V 케이블은 1.5M 정도를 구한다. 가격은 1,000원 정도이다. 청계천의 음향기기 상가에서 구할 수 있다.



가변저항

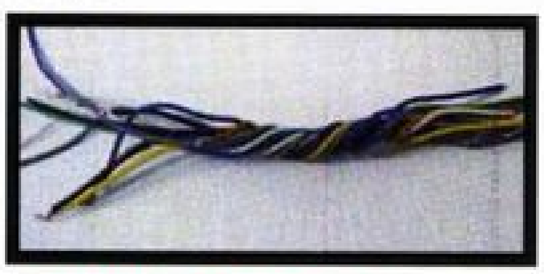
가변저항을 잘 구입해야만 오늘 제작이 성공할 수 있다. 사진을 참조해서 구입하도록 하자. 사진과 같은 가변저항을 이용해야만 한다. 가격은 500원이고 파는 곳은 세운상가이다.





무지개선

1M당 500원이고 파는 곳은 레버와 버튼을 파는 곳에서 구할 수 있다. 10개 정도의 선이 꼬여 있는 것이다.



보일러용 PVC 파이프

보일러용 PVC용 파이프를 구하도록 하자. 동네 철물점이나 보일러 가게에 가면 쉽게 구할 수 있다. 1M 정도를 구입하도록. 경우에 따라서는 무료로 주는 좋은 사람이 있기도 한다. 이것은 핸들에 이용이 된다.



하드보드지



검은색 하드보드지를 구입한다. 이것은 케이스 제작에 사용된다. 가격은 검은색은 2,000~3,000원에 구할 수 있다. 이번 제작에는 검은색이 가장 무난하기 때문에 이것을 썼다. 원한다면 다른 색으로 해도 좋다.

♣ 이 외에 인두, 땜납, 전기테이프, 실리콘 접착제 , 십자 드라이버, 가위, 칼, 펜, 자, 펀치 등의 준비물이 필요한데 가능하면 가정에 있는 것을 사용하거나 친구 집의 것을 빌리는 편이 이 제작의 의미를 한층 드높이는 결과가 될 것이다.

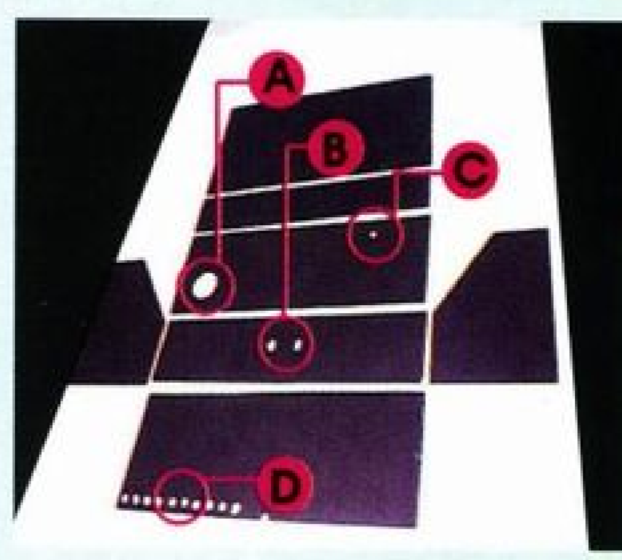
케이스를 만들자!



케이스는 여러가지 형태가 나올 수 있다. 일단 하드보드지를 살 때 색상의 선택을 잘 해야 한다. 자신이 좋아하는 색으로. 케이스의 디자인은 가장 무난한 아래의 사진과 같은 디자인을 만들었다.

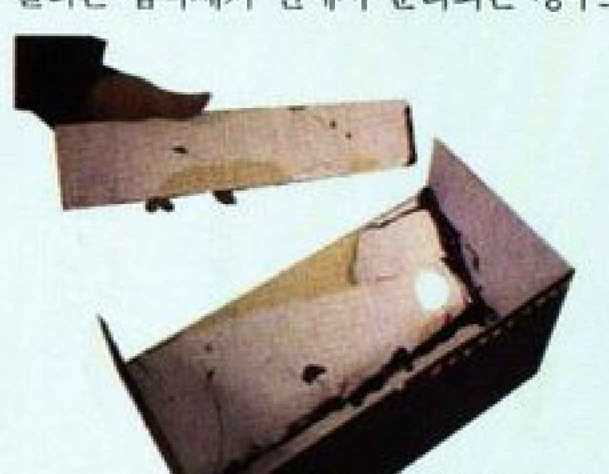
사이즈는 개개인에 맞는 사이즈로 만들도록 한다. 하지만 너무 크거나 작으면 플레이에 지장이 있을 수 있으니 폈을 때 전체 사이즈가 100cm×70cm정도면 무난할 것이다. 구조는 위의 사진이 일반적인 구조이며 보기에도 좋고, 사용도 편리할 것이다.

자르고 난 후에는 구멍을 뚫어야 한다. '스타트 · 셀렉트' 구멍 두 개는 윗 판에, 뒷 판에는 A/V단자용 구멍 10개와 케이블용 구멍 두 개, 비탈진 판에는 레버를 연결할 구멍 하나와, 전선을 연결하기 위한 구멍 하나를 뚫도록 한다. 구멍의 위치는 다음의 사진을 참조해서 정확하게 뚫도록 한다. 그리고 구멍을 뚫을 때는 정확한 사이즈를 계산해서 구멍이 너무 크거나 작지 않도록 뚫어야 한다. 그렇게 하지 않으면 보기에 좋지 않다.



B 스타트/셀렉트 구멍
D AV단자 구멍
A 레버구멍
C 전선 구멍

구멍을 다 뚫었으면 케이스 조립을 하도록 한다. 조립을 할 때는 실리콘 본드를 이용하여 접착하도록 한다. 실리콘 본드를 사용하면 일반 본드보다 접착이 잘되고, 빨리 굳는다. 하지만 너무 추운 곳에서 쓰면 실리콘 접착제가 판에서 분리되는 경우도 생긴다. 그리고 조립을 할 때는 밑에 판은 우선 조립하지 않고 놔두도록 한다. 나중에 배선을 해야 하기 때문이다. 밑에 판을 조립하게 되면 다시 밑에 판을 떼어 내야 하는 번거로움이 생긴다.



판을 붙일 때는 신중히 해야 한다. 필자의 경우 뒤집어 붙여 아래와 같이 되기도…



레버와 버튼의 부착



AV 단자의 부착은 구멍의 높낮이를 똑같이 해야 한다. 그래야 보기에 좋다

케이스에 레버와 버튼을 조립할 차례이다. 두개의 버튼은 스타트, 셀렉트 구멍에 넣는다. 이를 고정시킬 때 버튼에 있는 검은 색 고정 너트를 이용하도록 한다. A/V단자와 레버를 고정시킬 때는 실리콘 접착제를 이용하도록 한다. 단단히 고정하지 않으면 기어를 올리거나 A/V단자에 액셀/브레이크 선을 연결할 때 케이스에서 분리되는 경우가 생긴다. 만일 그렇게 되면 밑에 판을 떼어 내고 다시 붙여야 되는 번거로움이 생긴다.

패드와 A/V단자 및 레버, 가변 저항과의 연결



우선 위, 아래, 좌, 우의 단자를 보게 되면 각각의 배선이 다음의 사진과 같이 연결되지 않고 떨어져 있는 모양일 것이다

패드에 전선을 연결하는 것을 너무 쉽게 생각하면 제작을 망치게 된다. 글을 차근차근 읽고 나서 연결하도록 하자. 내용이 길더라도 차근차근 읽어 보자.

그것들은 +, -의 배선이다. 패드를 잘 살펴보게 되면 위, 아래, 좌우의 각각 두 개씩의 단자 중 하나의 단자는 다른 것들과 연결이 되어 있을 것이고 다른 하나는 패드의 반도체나 검은색으로 감싸 놓은 반도체로 연결되어 있을 것이다. 반도체로 연결이 된 것은 +선이고 다른 상, 하, 좌, 우 등과 연결이 된 것이 -선이다. 이것을 잘 알아두자. 그렇지 않으면 가변저항에 연결할 때 고생을 하게 된다. 이제 납땜을 하도록 하자. 납땜을 할 때는 패드의 금색 혹은 구리색 부분에 납땜을 한다.



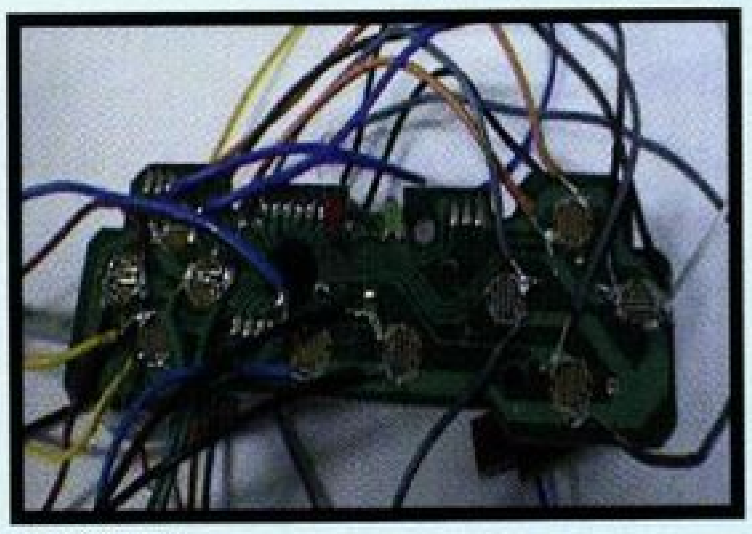
납땜을 할 때 납땜을 할 자리가 좁다면 밝은 초록색 부분을 사진과 같이 긁어내도록 하자

납땜은 이렇게



이부분 표시

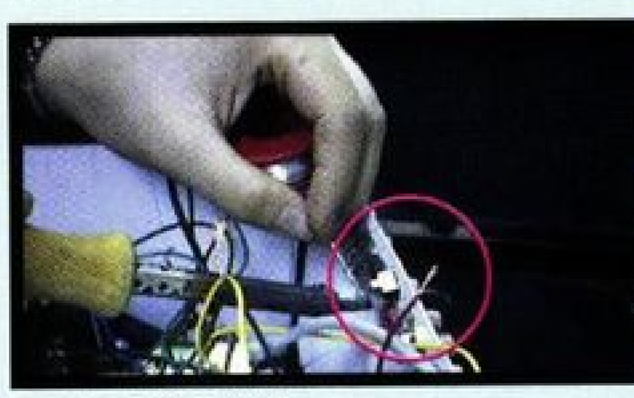
하지만 주의할 것이 있다. 이 선이 만일 +선이라면 긁어내다가 금색 부분까지 벗겨져 버리면 골치 아파지게 된다. 금색 부분까지 벗겨져 버리면 선이 끊어진 상태가 되어 버리는 것이다. 그때는 남아 있는 부분을 조심스럽게 긁어내서 금색이 보이게 한 다음 납을 이용하여 다시 붙여 줘야 한다. 하지만 이것은 실패할 가능성이 높으니 긁어낼 때는 조심스럽게 하기 바란다. 그리고 만일 이 선이 -선이라면 걱정할 필요가 없다. -선은 끊어져도 별 문제가 되지 않기 때문이다. 하지만 그렇다고 해서 막 다루지는 말아야 한다. 어쨌든 패드에 문제가 생겨서 좋을 것은 하나도 없기 때문이다.



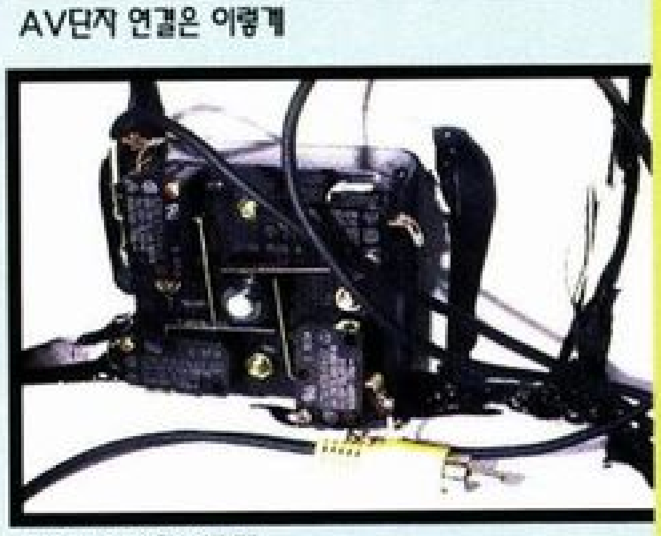
연결 후의 모습

충분한 납땜 자리를 마련했다면 이제 배선에 들어가도록 한다. 배선을 할 때 위, 아래 부분의 +, -에 각각 한 개의 선을 사진과 같이 연결하고, 좌우에도 +, -에 선을 각각 하나씩만 연결한다. 스타트와 셀렉트, R1, R2, L1, L2, ○, □, △, X에도 +, - 각각 하나씩의 선을 연결하도록 하자. 그리고 레버의 위, 아래에도 하나씩의 선을 연결한다.

여기서 주의할 것이 있다. 각각의 버튼에 납땜을 하다가 다른 선과 연결되면 정상적인 작동이 되지 않는다. 그럴 때는 연결된 납을 떼어 내도록 한다. 패드에 배선이 끝났다면 이제 레버나 버튼 등에 전선을 연결해야 한다. 위, 아래 방향의 선을 A/V단자에 각각 연결한다. 그리고 레버에 연결된 선은 다른 A/V단자에 입력시킨다. 이렇게 하는 이유는 모든 게임에서 위, 아래가 기어를 올리고 내리고 하는 것은 아니기 때문이다. 기어 부분은 이제 A/V케이블로 연결을 하는 것이다. 패드의 위, 아래가 A/V 단자로 나갈 때 어느 것이 위, 아래인지 주의해야 한다. 그렇지 않으면 반대로 작동되는 경우도 생기기 때문이다. 그리고 레버는 방향의 입력을 거꾸로 받는다. 즉, 위로 이동하는 선은 레버의 아래쪽 단자에 연결하고, 아래로 이동하는 선은 위쪽 단자에 연결한다. 상, 하의 연결이 끝났으면 이제는 좌, 우의 선을 가변저항에 연결할 차례이다. 가변저항에 선을 연결하기 위해서는 좌, 우의 선을 케이스 밖으로 빼낸다.



AV단자 연결은 이렇게



레버의 연결은 이렇게

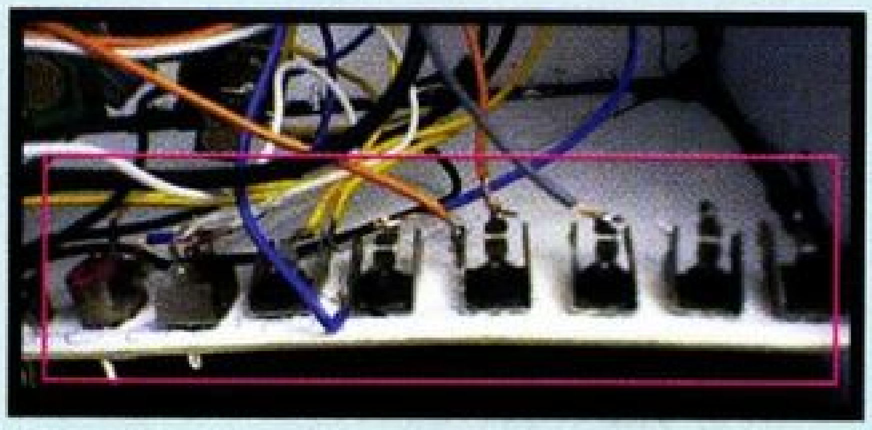


AV선과 조이스틱 선을 빼낸 모습

제작시 주의 사항

가변저항의 배선과 레버의 배선에 주의해서 만들도록 하자.
게임을 실행할 때는 항상 핸들을 중립에 맞춰 놓고 실행해야 한다. 중립에 맞지 않으면 게임을 진행하는데 문제가 있을 수 있다.
배선을 할 때는 다른 선과 접촉되지 않도록 배선한다.
이것은 가변저항을 얼마나 잘 구하느냐가 중요 관건이다. 위에서 본 사진과 같은 가변저항을 구하도록 하자. 만일 도저히 구하지 못할 것 같다면 PC용 조이스틱을 하나 구해서 그것을 분해하고 그 속의 가변저항을 이용한다. 하지만 이렇게 한다면 가변저항 하나 때문에 만원 이상을 소비하는 것이다.
핸들을 너무 세게 돌리지는 말자. 최악의 경우에는 가변저항이 파손되거나, 가변저항이 본체에서 떨어져 나가는 불상사가 발생하는 경우도 있다.

그후에 가변저항에 선을 연결하도록 하자. 가변저항에 연결할 때 좌, 우의 -선은 가변저항의 가운데에 우측 +선은 가변저항을 뒤에서 봤을 때 우측에, 좌측 +선은 좌측에 연결한다. 가변저항에 선을 연결한 후에는 A/V 단자에 선을 연결하도록 한다.


패드의 각각의 버튼 선을 사진과 같이 A/V 단자에 연결한다

스타트, 셀렉트의 선은 각각의 버튼에 연결한다. 모든 선이 다 연결이 되었다면 레이싱 게임을 로드해서 가변저항을 좌우로 움직여 보고, 레버로 기어도 올리고 내려보자. 정상적으로 작동이 된다면 다음으로 넘어가고, 만일 정상적 작동이 안된다면 다시 한번 차근차근히 읽어보고 잘못된 부분을 체크해 보자.

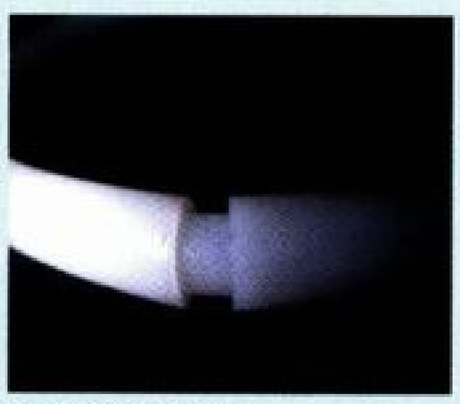


핸들의 제작


파이프는 단단하고, 둥글게 성형할 수 있고, 가격이 저렴하다. 이왕이면 굵은 것이 좋다

핸들을 얼마나 잘 만드느냐가 게임의 재미를 반감시킬 수도 있고 배가시킬 수도 있다. 필자의 경우는 철물점이나 보일러 가게에서 파는 보일러용 PVC 파이프를 이용했다.

PVC파이프 1M중 75Cm정도를 잘라 낸다. 이는 둥그런 부분에 이용이 된다. 나머지는 둥근 부분의 연결 고리로 사용이 된다. 75Cm부분을 사진과 같이 둥그렇게 말아 두고, 나머지 25Cm 부분을 15Cm정도 잘라 낸다.


양쪽을 연결한 모습

잘라 낸 후 그것을 사진과 같이 1/3정도 잘라 낸다. 그후 2/3부분을 사진과 같이 둥그런 부분에 꽂고 다른 한 쪽을 꽂아서 완전한 둥그런 모양을 만든다. 둥그런 부분이 완성되면 검은색 전기 테이프로 연결 부위를 단단히 말고, 테이프를 일정한 간격으로 감는다.

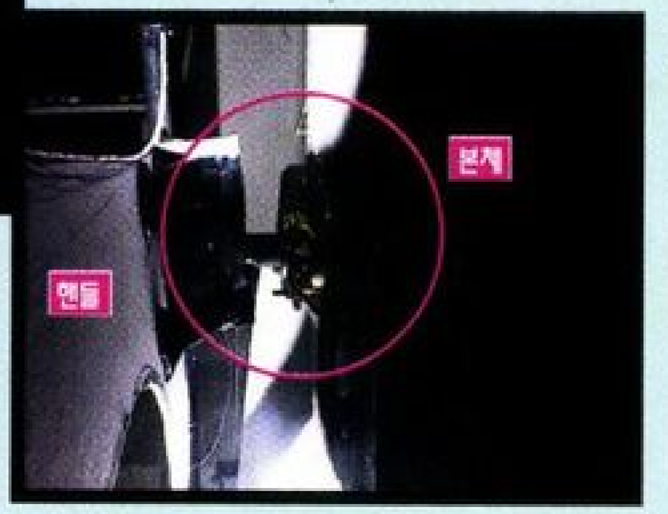
테이프를 감은 후에는 핸들 가운데에 하드보드지를 연결하도록 한다. 하드보드지를 잘라서 실리콘 접착제로 다음과 같이 연결하자. 연결을 한 후에는 가변저항과 연결이 될 부분을 만들어 보자. 붙여 놓은 하드보드지의 한 가운데에 다음과 같이 작은 하드보드지를 단단히 고정시키자. 단단히 고정이 안 되고 불안하다 싶으면 다음과 같이 보강재를 부착하도록 한다. 이제 다음으로 넘어가 보자.


이제 핸들이 완성이 되었다



핸들의 부착과 케이스의 마무리


핸들을 부착하기 전에 먼저 가변저항을 케이스에 고정해야 한다. 가변저항을 원하는 위치에 정확히 다음의 사진과 같이 부착하도록 하자



단단히 고정시키는 것을 잊지 말아야 한다. 케이스에 가변저항을 연결한 후에는 핸들을 끼워 보자. 가변저항의 가운데 갈라진 부분에 사진과 같이 끼운 후, 실리콘 접착제로 고정을 시키도록 한다. 고정을 시키고, 이제 케이스의 밑판을 부착하도록 한다. 실리콘 접착제로 붙이도록 한다. 이제 본체 부분은 완성되었다

액셀. 브레이크 부분의 마무리 제작


액셀, 브레이크의 케이스는 다음과 같은 디자인이 무난하다. 케이스를 잘라 낸 후에는 버튼 구멍을 뚫는다. 버튼을 버튼 구멍에 부착한 후 버튼의 각각의 단자에 AV선을 다음 사진과 같이 납땜한다


이제 밑판을 덮도록 한다. 핸들 부분과의 접속을 할 때는 A/V케이블을 사용한다



완성 및 마무리

A/V단자를 본체에 입력시키고 게임을 플레이 해 본다. 정상적으로 작동을 하면 완벽한 성공이 된 것이다. 이제 본체의 밑판을 덮고, 케이스의 겉면에 장식도 해보자.


플레이를 해보자



필자의 경우에는 다음과 같이 장식(??)을 해 보았다. 원하는 디자인으로 케이스도 만들고 장식도 해서 좀더 멋있게 해보자

에필로그

김병호
-경복고 1년
-게임 경력 6년.
-CD-ROM으로 CD플레이어 만들기
-키보드를 핸들로 만들기 등 경력
-비바정보통신 '김지호' 팬클럽 사삽
-하이텔 '김지호' 팬클럽 운영진
-제작 문의 : 나우누리 '까망악마'



핸들을 만들기 위해 들어간 재료준비 및 제작 시간이 무려 나흘이나 걸렸다. 하지만 필자는 처음 만드는 것이라 오래 걸린 것이지, 여러분은 이 기사를 참고하면 재료준비를 하고 완성시키는데 하루면 족할 것이다. 이것은 물론 시중에서 판매하는 핸들에 미치지는 못한다. 하지만 저렴한 가격에 레이싱을 체감하고, 자신이 만들었다는 뿌듯함을 안겨다 줄 것이다. 그리고 이 핸들은 조금만 더 연구하면 플스 뿐만 아니라 새턴, 닌텐도64 등에도 응용할 수 있는 것이다. 여러분도 그 기쁨을 맛볼 수 있기를 바란다.

흥미기획3

내 스타일 찾아 땅약고를 마시고!!

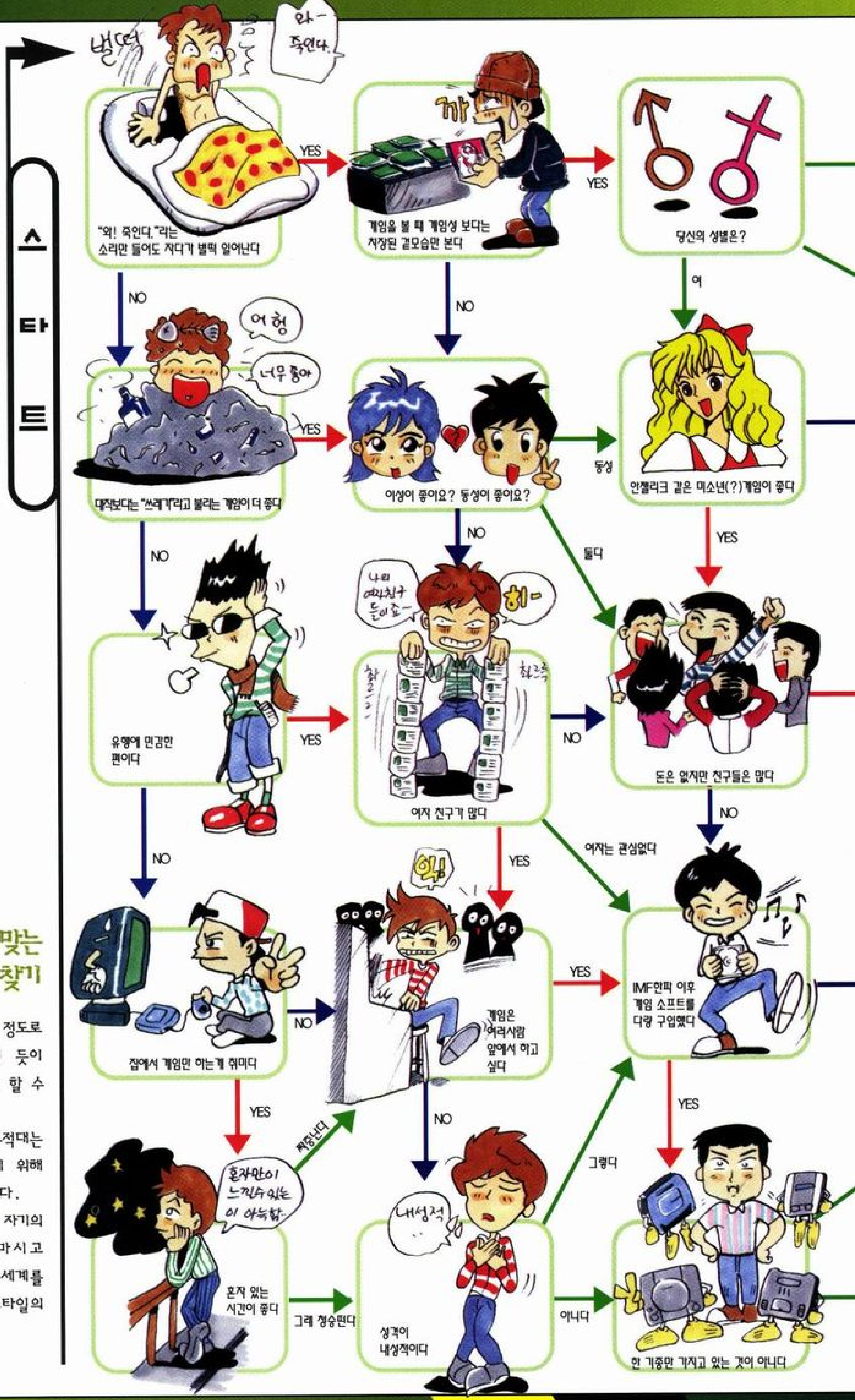
자기에게 맞는 게임 스타일 찾기

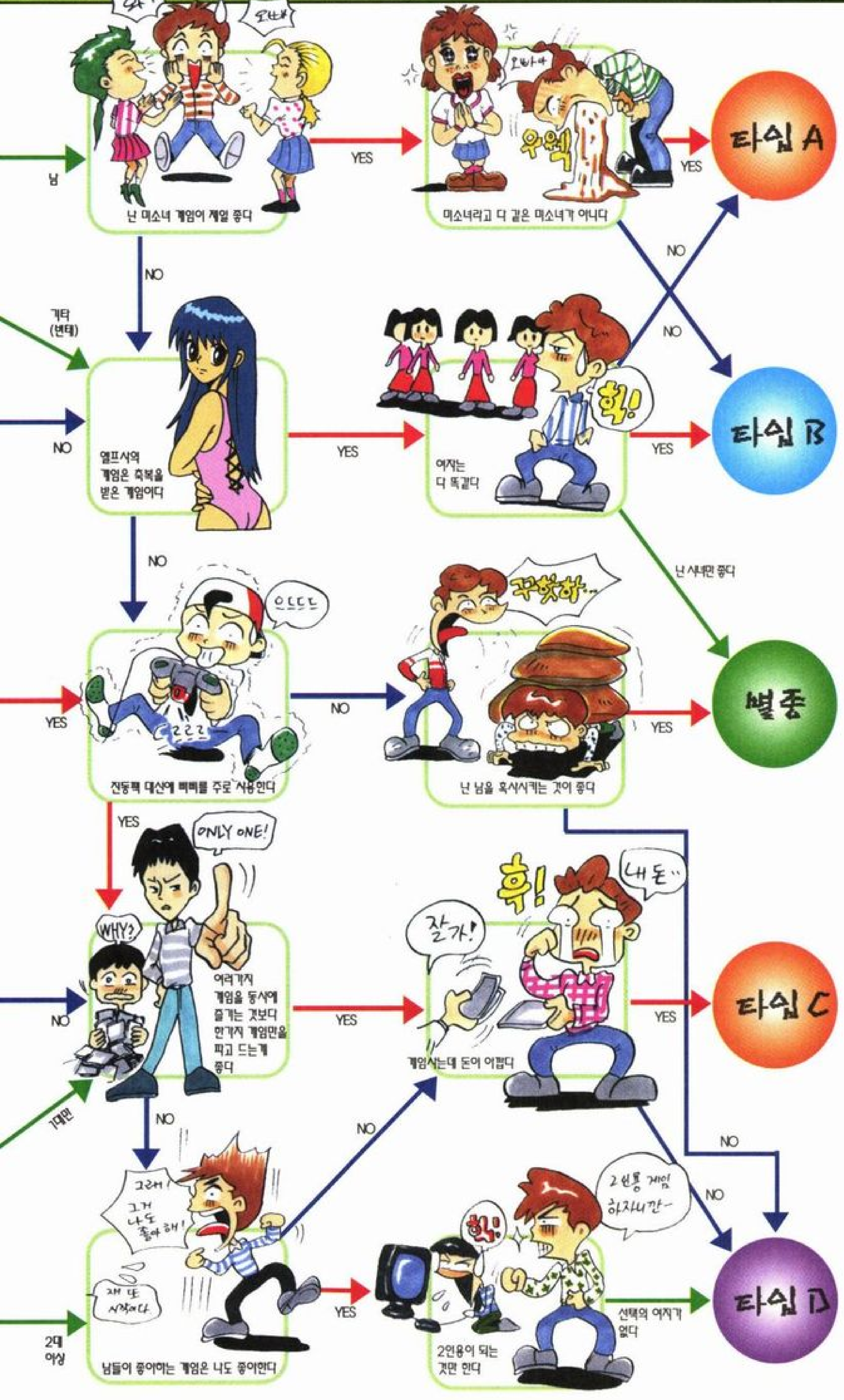
IMF한파가 게이머들도 느낄 수 있을 정도로 심화되었다. 다채로운 게임이 물밀 듯이 들이닥칠 98년을 맞이했건만 좋아만 할 수 없는 우리의 현실.

환율폭등, IMF 등으로 불황속에서 허우적대는 우리의 경제를 다시 원상복귀시키기 위해 우리 게이머들도 이젠 한 몫 해야 할 때다.

자… 친구따라 강남가는 식으로 전혀 자기의 성격과 맞지 않는 게임을 선택마시고 「와!!바로 이거다. 드디어 나만의 세계를 구상할 수 있겠군….」 이런 자기 스타일의 게임을 찾아 보자.

자. 그럼 슬슬 시작해 볼까나.



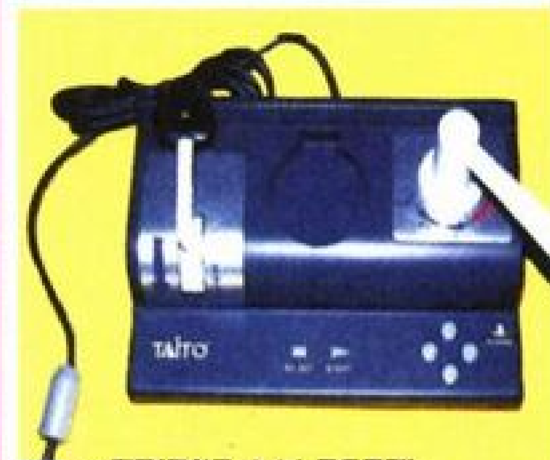


타입A

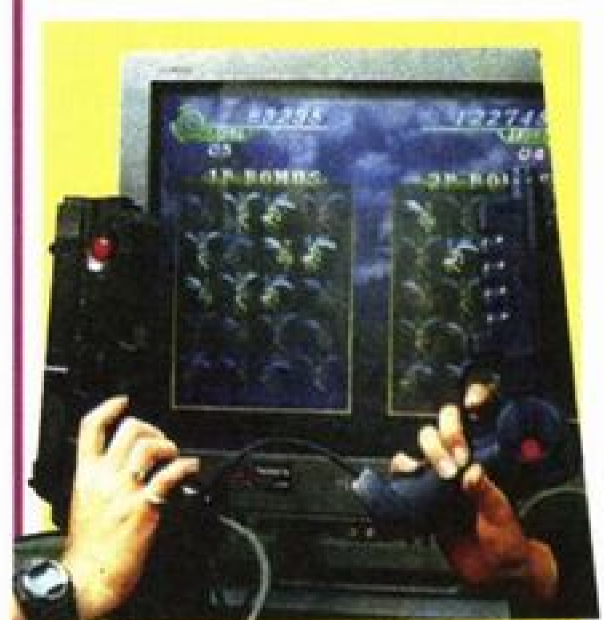
목숨을 건 주인과의 한판승부! 당신은 돈키호테!!

게임을 고르는데 있어서 무척 까다로운 타입이군요."난 죽어도 해보기 전에는 게임을 구입하지 않는다."라는 신조를 가진 위험한 인물. 주인 아저씨와 매번 말다툼을 하기도 하는 당신은 이렇게 한 바탕하고 나서도 돌아서면 다시 그 게임점을 찾는군요. 이런 생활이 좋은 점도 있지만 자칫 잘못하면 해가 될 수도 있으니 항상 조심하세요. 이런 사람들은 대개 자신의 기준에 맞지 않으면 다 싫어하는 스타일이죠. 또 한가지 주변기기에 꽤나 신경을 쓰는 당신. 쓸데없이 돈을 낭비하는 경우도 많고 증상이 심해지면 모든 게임을 다 사서 하게 되는 경우도 있군요. 이런 식으로 가다보면 결국에는 정신병원으로 가게 되니 조심하세요. 당신에게 행운을 가져다 줄 물건은 갈탄을 사용하는 난로이고 행운을 가져다 주는 방향은 용인에 있는 언덕방향입니다. 참고하세요

당신 눈이 휘둥그래질만한 주변기기가 여기에



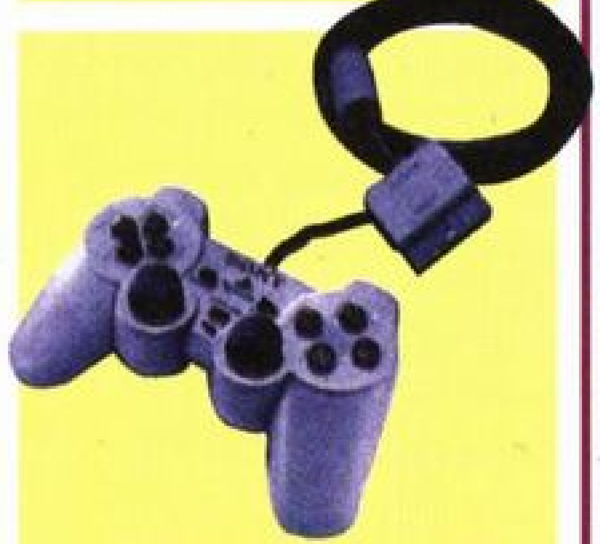
- 전콘(전차로 GO! 콘트롤러)
- 가로 25cm×세로 15cm (높이10cm)
- 콤팩트 설계로 가격은 소프트와 같은 5,800엔 정도. 싼건가?!



- 남코에서 내놓은 PS전용 건콘이다
- 타임 크라이시스와 동봉판매하는 제품으로 정확도를 높이기 위해 손잡이 부분에 영상단자를 달아 놓은 것이 특징
- 가격은 7,800엔



- 손이 늙었다고 고민하지 마세요. 이걸 한번 써보세요. 고우키의 순옥살이 한방에 나갑니다.
  초고성능 콘트롤러라고는 하지만 초고성능은 아님. 버튼의 좌우반전 설행기능과 연사기능, 슬로모션 기능도 부착
- 가격은 2,980엔
- 유사품에 유의하세요-아스키-



- 진화된 2종류의 진동기구 탑재 아날로그 콘트롤러이다
- 스위치 하나로 디지털로 바꾸는게 가능
- 가격은 3,300엔

당신에게 어울리는 게임

전차로 GO!



- PS
- 타이토
- 발매중
- 5,800엔
- 전차운전 게임

그란트리스모



- PS
- SCE
- 발매중
- 5,800엔
- 레이스&카-라이프 시뮬레이션

타입 B

사랑하는 여인보다는 게임을 선택하겠어! 아웃사이더!!

당신은 혹시 다른 사람들이 놀러가자고 하면 공부하러 간다고는 하지않습니까? 보기에는 그럴 가능성이 다분한 것같은데…… 여자보다 게임을 선택할 수 있다니. 당신은 참 멋진 사람이군요. 자신이 좋아하는 것을 위해서라면 목숨이라도 받칠 것같은 당신. 하지만 당신도 살다보면 게임보다는 곁에 항상 머무는 이가 최고라는 것을 알게 되겠죠. 정말이에요. 젊었을 때는 게임을 사랑하더라도 나이가 들면 당신 주위 사람들을 소중히 생각하세요. 아웃사이더라…. 정말 멋진 말이지요. 아직도 미소녀가 좋긴 좋지만…. 어찌 되었든 당신은 멋진 사람입니다. 게임 열심히 하세요. 당신의 행운의 색은 정열의 빨간색입니다.

당신에게 어울리는 게임

미스메테 나이트



- PS
- 코나미
- 98년 봄 예정
- 5,800엔
- 연애 시뮬레이션

만나고 싶어서



- PS
- 코나미
- 98년 봄 예정
- 5,800엔
- 연애 시뮬레이션

데뷰21



- PS
- NEC인터채널
- 미정
- 5,800엔
- 육성 시뮬레이션

타입 C

허. 헝그리정신 바로 그거야. 당신은 스쿠루지, 자린고비, 짠돌이야. 오! 소금 떨어진다.

당신은 속으로는 알부자가 아닌지 모르겠네요. 너무 아끼지는 마세요. 당신은 게임을 좋아하는데 게임을 구입하는 비용을 아까워하는군요. 하지만 방법은 있어요. 일본에서 현재 예전 게임을 2,800엔에 발매하는 콜렉션 시리즈가 있는데 그것을 구입해서 해보면 어떨까요. 하늘은 스스로 돕는자를 돕는다고 찢어지게 가난한 자는 찢어지게 가난한 사람을 돕는 법. 아낄 땐 아끼더라도 당신이 좋아하는 것이라면 너무 아끼지 마세요. 당신은 커서 꼭 성공할 거예요. 미안하지만 당신에겐 특별한 행운법이 없네요.

당신에게 어울리는 게임

두근두근 메모리얼



- PS, 더 베스트
- 코나미
- 발매중
- 2,800엔
- 연애 시뮬레이션

기동전사 건담



- 새턴, 콜렉션
- 반다이
- 발매중
- 2,800엔
- 액션 슈팅

에네미 제로



- 새턴, 콜렉션
- 와프
- 발매중
- 2,800엔
- 인터랙티브 무비

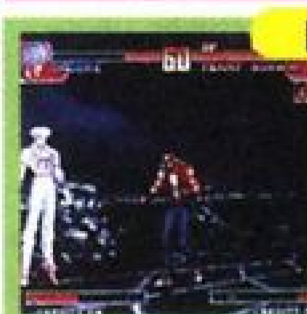
타입 D

똥(?)오줌(?)도 못가리는 당신은…? 언제나 NO.3

당신 정말로 똥(?)오줌(?) 못가리는 건 아니겠죠. 못가린다면 정말 바보지. 당신같은 타입은 친구따라 강남가는 타입이라고 할 수 있죠. 혼자 즐기는 게임보다는 여럿이 즐겨하길 원하고 가지고 있는 소프트들도 롤플레잉 게임보다는 격투게임이나 2인용이 가능한 슈팅게임이 많을 거예요. 하지만 자신만이 즐길 수 있는 게임도 필요하다고 생각해요. 언제까지나 다른 사람하고 같이 게임을 할 수 있는 것은 아니니까요. 당신같은 경우는 게임을 사는데 돈을 아끼지 않을 것같고 모든 게임은 다 한번 씩은 해볼거라고 생각하는데 내 말이 맞죠. 하지만 가끔 남의 기준에 맞추다 보면 쉽게 유행에 뒤쳐질 수가 있으니 조심하세요. 그러다가는 곁에 있는 여자친구도 떠나가 버리니까요.
행운의 별자리는 천칭과 처녀자리. 참고해 두세요.

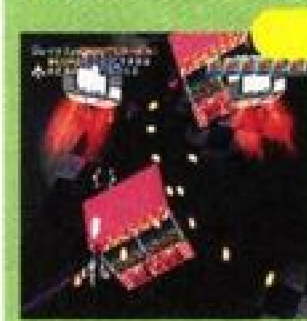
당신에게 어울리는 게임

KOF시리즈



- ARC. SS. PS
- SNK
- 가동중
- 격투액션

게임천국



- PS
- 자레코
- 3월예정
- 5,800엔
- 슈팅등 다양한 장르

스노우보드 키즈



- N64
- 아틀러스
- 발매중
- 6,800엔
- 레이싱
- 4인이 하다가 한명만 남고 다 죽었다는 소문과 친구랑 하다가 의절하는 사태까지 벌어졌음. 상대방이 바보라는 것을 정당화 시키려면 이 게임을 하라.

별종 말이 필요없다. 당신은 별종

당신은 변태가 될 기질을 다분히 소지하고 있군요. 18금 게임을 할 때는 스토리보다는 H한 그림에 더 중점을 두고, 그걸 보려고 노력을 하는 당신. 말이 필요 없어요.

당신에게 어울리는 게임

엘프사에서 나오는 모든 18금 게임과 추천 게임으로는 SS의 야구권.

이보다 빠른 에뮬소식은 없다!

천리안 에뮬동 시샵이 전하는 따끈따끈한

에뮬레이터 속보



지난 1월호 내지부록 '게임파워'에는 유저들의 의견을 반영, 에뮬레이터의 간단한 소개와 실행법 등을 실은 에뮬레이터 특집기사가 나간 바 있다. 에뮬레이터는 챔프의 독자 앙케이트에서도 확인된 바 있지만 게임보이 유저의 70%가 게임기보다 PC를 더 많이 이용하는 것으로 집계됐다. 그런만큼 반응도 좋았다. 이에 지난번 기사에서 자세히 다루지 못했던 부분이나 아직 모자란 점을 천리안 에뮬동 시샵의 연재 기사를 통해 비록 짧은 지면이나마 가장 빠르고 정확한 기사를 전달하고자 한다. 특히 이번 달에는 국내 통신망에 올라온 에뮬레이터의 새로운 소식, 팁, 추천 사이트를 알아본다.



글: 김정연
천리안 에뮬 스트라이크팀 팀장

게임기 에뮬레이터의 새로운 소식



슈퍼 패미컴 에뮬 「ZSNES」 v0.270 더욱 파워 업!

슈퍼 패미컴 에뮬의 표준으로 자리잡은 ZSNES가 더욱 버전 업됐다.

사운드, VESA2.0 등등 여러가지 버그가 잡혔을 뿐만 아니라 특히 눈에 띄는 점은 실행 가능한 게임이 훨씬 늘어난 것이다. Snes9X가 실행시킬 수 있는 게임보다 더욱 많아지게 되었으며, 더욱 빠른 속도와 반투명이 지원되는 관계로 Snes9X보다 능가하는 퀄리티를 지원하는 등 강력추천 에뮬레이터로 버전 업됐다! Snes9X와는 서로의 장단점이 있으므로 두가지 에뮬을 병행하며 사용하기를 권장한다.



명작 액션롤 게임인 「크로노트리거」의 영문판!



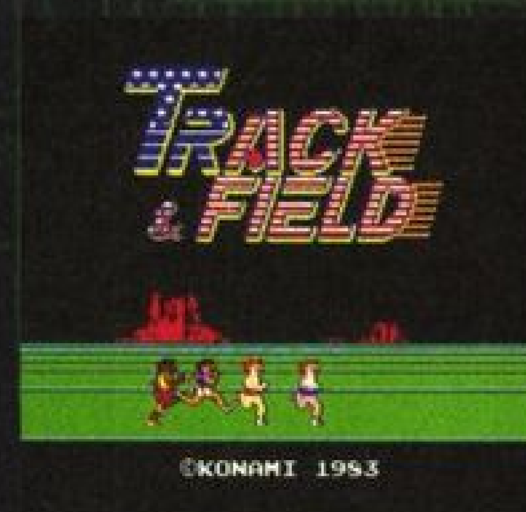
아케이드 에뮬레이터 「MAME」 v0.3 버전 업!

대표적인 아케이드 에뮬레이터인 MAME(Multiple Arcade Machine Emulator)가 두 달 여만에 버전 업됐다. 새로 추가되는 게임이 90여 가지나 되는데



오락실에서 「석돌이」로 알려진 게임)

80년대 오락실을 누벼 본(?) 경험이 있다면 그중 Mikie(일명 석돌이, 신입 사원), 트랙&필드, 1943개(1943의 버전 업 판) 등의 게임은 이름을 듣기만 해도 '아~~그 게임!' 하고 영상이 떠오를 것이다. 게임 수 이외에도 그래픽, 사운드, 조이스틱 지원 등 전반적인 성능이 향상되었다. 도스용 MAME v0.3이 등장하고 곧이어 윈도95/NT용 MAME/ W v0.3도 나왔다. 윈도 95/NT용은 DirectX 5.0이 이미 설치되어 있어야 플레이 가능하다. 당신의 컴퓨터에 자신만의 오락실(?)을 만들어 보시길….



너무나도 잘 알려진 게임 「트랙&필드」



X68000 에뮬레이터 「EX68000」 v0.21 버전 업!

일본에서 개발된 컴퓨터 X68000 기종의 에뮬레이터 EX68000이 지



명작 슈팅인 X68000용 제미니 윙

속적인 버전 업을 하게 되었다. 속도, 사운드 면에서 많은 향상이 되었으며 인터넷에서도 X68000용 게임이 많이 등록되고 있다. 그러나 펜티엄 이하의 사양이라면 플레이하기에 지장이 있으나 그래픽의 성능이 뛰어나 업소용 게임과 똑같은 수준의 이식도를 자랑하고 있다. 앞으로의 버전 업이 기대되는 에뮬레이터 중의 하나이다.



패밀리 에뮬레이터 「NESticle」 v0.43 버전업!

대표적인 패밀리 에뮬레이터가 1월 1일자로 오랜만에 버전 업되었다. 도스용이며 향상된 점은 높아진 사운드, 그래픽, MS 사이드와인드 조이패드 지원, 그외 기타 버그가 수정되었다. 그리고 Mapper 19, 22/23 지원으로 남코와 코나미의 몇몇 게임이 추가로 실행가능하게 되었다.

홈페이지에 올려진 추가로 실행 가능한 게임들

- ▶동키콩 컨트리2(Donkey Kong Country2)
- ▶키드 드라큐라(Kid Dracula)
- ▶키드 니키 엔 스플래터하우스(Kid Niki and Splatterhouse)
- ▶트윈비3 엔 워래스 오브 더 블랙(Twinbee3 and Wrath of the Black)
- ▶만트라(Manta)
- ▶마이크 타이슨즈 펀치 아웃!(Mike Tyson's Punch-Out!)
- ▶위저드&워리어1(Wizards&Warriors1)
- ▶위저드&워리어2(Wizards&Warriors2:Ironsword)
- ▶워리오 우즈(Wario Woods)
- ▶불사신(The Immortal)



RAGE의 아케이드용 「R-Type2」 지원 예정 소식!

얼마 전 RAGE 아케이드 에뮬이 버전 업되어 R-Type1이 지원되었고, 이제는 R-Type2 까지 지원될 예정이다. R-Type 시리즈는 한때 오락실에서 너무나 어려웠던 슈팅으로 기억되는데 고전이라 부르기엔 아직 이른 명작 슈팅이다. 어서 빨리 플레이되기를 간절히 기대해 본다. 참고로 RAGE홈페이지는 http://home5. swipnet.se/~w-50884이다.

버트키

'1' : 1인 시작
'2' : 2인 시작
'3' : insert coins
'ESC' : 종료

현재 RAGE에서 지원되는 게임

- ▶이까리(IkariWarrior)
- ▶건 스모크(Gunsmoke),
- ▶왕탱크(TNK3), ▶1943,
- ▶빅토리 로드(Victory Road),
- ▶손손(SONSON),
- ▶R 타입1(R-Type1)

R-Type1 의 실행법

통신망이나 인터넷을 통하여 RAGE v0.5b를 다운로드 받은 후에 압축을 -d 명령을 이용해서 디렉토리와 함께 풀어야 한다. 그런 다음 게임 파일을 해당 디렉토리에 카피해 준다. R-Type을 실행하고자 한다면 RTYPE 디렉토리에 압축을 풀고 RAGE.EXE RTYPE (디렉토리명) 엔터를 치면 플레이가 시작된다.



슈팅의 명작! 「R-Type2」



플레이 스테이션 에뮬레이터 「PSEmu」 v0.2.1 버전 업!

힘들 것 같던 플레이 스테이션 에뮬레이터가 v0.01.30에서 v0.01.99로 계속 버전 업되고 있다. 그동안 많은 변화는 느낄 수 없으나 실행 가능한 게임도 증가되었다. 제작자의 발로는 새로이 실행되는 게임은 「레이지 레이서」, 「다이하드 트릴로지」, 「제비우스 3D」 등이 가능하다고 하지만 더 있을 것으로 생각된다. 하지만 속도는 그다지 향상이 없어 게임을 기대하기란 무리이다. 실행시키기 위해서 기본적으로 그래픽 카드가 VESA 2.0이 지원되어야 하는데, SDD



1997년작 플스용 「라이덴DX」

주의

플레이 스테이션 에뮬레이터는 기대하지 않는 편이 좋다. 많은 사람들이 플스 에뮬이 실행되느냐고 약간이나마 희망(?)을 가지고 문의해 오지만 아직 펜티엄MMX-200 정도의 사양으로도 엄청 느리고 또한 사운드가 지원이 되지 않으므로 실행이 되기는 하지만 게임을 즐기는 것은 아직 무리라는 걸 알아두기 바란다.

알면 더욱 재미있게 즐길 수 있는 유용한 팁!

Tip!

슈퍼 컴보이의 액플코드! 에뮬레이터로 게임을 에디트하자!

플레이 스테이션, 세가새턴 모두 액션 리플레이로 게임을 에디트한다. 하지만 슈퍼 컴보이도 예외일 수는 없다! 에뮬레이터 Snes9X v0.2(도스)에는 에디트 기능이 프로그램 자체적으로 내장되어 있어 간편하게 돈, 경험치, 레벨을 에디트할 수 있다.

에디트법 슈퍼 동키콩 컨트리1을 예로 들어 마리 수를 늘리고자 할 때…

1) Snes9X v0.2에서 게임을 실행하고 현재 마리 수를 기억한다. 그런 다음 메인 메뉴로 돌아온다(게임실행 중 ESC키).

2) 'Cheat'를 선택하고 'Search…'를 선택하고 나서 'Find'에 현재 마리 수를 적어 줘야 하는데 현재 3마리라면 '3'이라고 적어 주자.

3) Search를 누르면 현재 3에 대한 주소를 찾기 시작하는데 리스트를 확인하자.

4) 다시 게임으로 돌아와 그냥 한 마리 죽게 되면 마리 수가 2로 될 것이다. 이때 다시 메인 메뉴로 돌아온다.

5) 아까 했던 방법과 같이 Find에 숫자 2를 입력하고 Search를 선택하면 이제 동키콩의 마리 수에 해당하는 주소를 찾을 수 있게 된다(못 찾게 되면 찾을 때까지 이런 방법으로 계속한다).

6) 마리 수의 주소를 찾게 되면

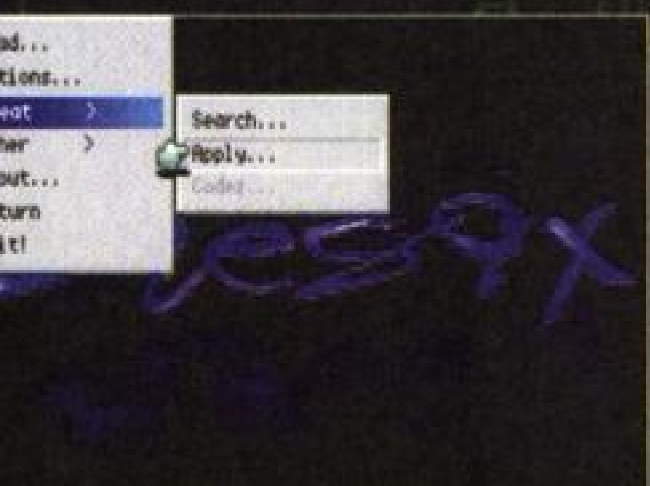


에디트하기 전 동키콩의 마리 수

메인 메뉴에서 Apply…를 클릭. Address에 그 주소를 적고 Value 값(마리 수)을 임의로 100정도 집이 주고 나서 게임으로 돌아오면 동키콩의 마리 수가 99로 되어 있는 것을 알 수 있다.



마리 수가 최대인 99 !!



Address값을 구했다면 Apply...로

게임명	대상	주소(코드)
심시티 2000	돈	7F38EE,F
혼두라3	목숨	7E1F8A (99이상)
캡틴 코만도	목숨	7E0B15 (10이상)
조앤 맥	목숨	7E0822
록맨7	목숨	7E0B81
메탈 마린스	에너지	7E1DA2,3
로켓 나잇 어드벤처	에너지	7E0691
슈퍼 봄버맨4	목숨수	7E01A8
슈퍼 메트로이드	에너지	7E09CE(100이상)
슈퍼 팡	목숨	7E00C7
프론트 미션-건하자드	HP	7E7594,5,6
슈퍼 동키콩 컨트리1	목숨	7E0575
슈퍼 동키콩 컨트리2	목숨	7E08bE
슈퍼 동키콩 컨트리3	목숨	7E05d5
그라디우스3	목숨	7E007C
건담 Wing	에너지	7E1B71 (113이상 무적)
인디아나 존스	에너지	7E0120(80이상)
에일리언3	에너지	7E129C
	총탄	7E162F
에어로 파이터	목숨	7FB78C
배트맨 리턴	에너지	7E008A
파이널 파이트2	에너지	7E106D
킹 오브 드래곤	에너지	7E0B9A
나이츠 오브 라운드	에너지	7E4008
짱구는 못말려2	에너지	7E00E7
	A	7E046C

게임명	대상	주소(코드)
록맨X	목숨	7F1F80
귀신강림전	주인공	HP 7E0F71,2
오니	주인공HP최대	7E0F73,4
	검은머리 HP	7E0F9A,B
	검은머리HP최대	7E0F9C,D
	털보HP	7E1015,6
	털보 HP최대	7E1017,8
	망토인물HP	7E0FC3,4
	망토HP최대	7E0FC5,6
	돈	7E0D25,6,7
성검전설3	주인공	7fedff,7fee00, 7fee01
	첫 번째동료	7ff2ff,7ff300,7ff301
	두 번째동료	7ffbff,7ffc00,7ffc01
로맨싱 사가2	황제의 검레벨	7EF018
	베어의 검레벨	7EF118
	제랄의 검레벨	7EF218
	리차드의 검레벨	7EF418
	각 무기들 레벨 코드(황제 기준)	
	창	7EF0B3
	도끼	7EF019
	체술	7EF01C
	땅의 술	7EF020
	하늘의 술	7EF021
	불의 술	7EF01D
	최대 기술치	7EF017
	최대 술법치	7EF015

이상의 방법은 '게임위저드'의 사용 방법과 거의 비슷하지만 에뮬레이터에는 잘 실행되지 않기도 하고 복잡하기도 하므로 Snes9X를 이용하는 것이 훨씬 편리하다. 아직은 이런 기능을 가진 에뮬레이터가 슈퍼 컴보이용밖에 없지만 아직 이것저것 엄청나게 많은 게임을 전부 엔딩을 보기란 무리인 유저에겐 필수적인 듯 싶다.

한가지 덧붙이고 싶은 점은 게임의 묘미를 위해서 에디팅을 너무 자주 하는 것은 재미가 반감될 수 있으니 적당히 에디트한다면 더욱 게임을 재미있게 즐길 수 있을 것이다.

위쪽 상단에는 천리안 컴퓨터 소그룹 동호회(go COMGO)의 에뮬 스트라이크(ES) 소그룹에 올라온 치트 코드를 나름대로 정리해 보았다.

(치트 코드를 올려 주신 분 : 천리안 P417306님, BACKTWO님, J1A3057님)

Tip2

최고의 아케이드 에뮬 Callus 에뮬을 훨씬 간편하게!

아직 Callus v0.23 에뮬은 GUI가 지원되지 않는 관계로 사용하기에 상당히 불편함을 느낄 것이다. 이번에 새로 나온 Callus Manager95는 깔끔한 그래픽으로 매우 간편하게 실행할 수 있어 Callus 팬이라면 기쁜 소식이 될 듯하다.

메뉴 상으로 방향키 설정, 조이스틱 설정, 해상도 조절이 가능하고 3인용까지 지원하며 Callus v0.23과 게임 파일이 이미 설치되어 있어야 실행 가능하다. 윈도95에서 실행시키면 바로 옆에 게임 목록이 나오는데 자신에 맞는 환경을 클릭해 주고 게임을 클릭하면 도스창이 뜨면서 게임이 시작된다.

추천 에뮬 사이트!

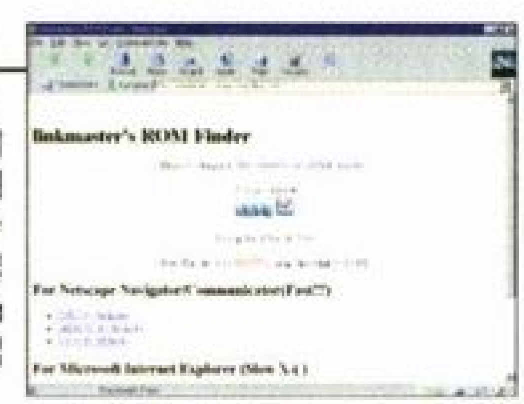


The Dump

(http://www.classicgaming.com/thedump/)
TG-16과 제네시스(메가드라이브)의 자료를 얻을 수 있는 홈페이지이다. Genecyst와 Kgen의 최신 버전을 이곳에서 다운로드받을 수 있으며 매 주마다 이 에뮬들의 소식을 접할 수 있다.

Linkmaster's ROM finder

http://www.biosys.net/link_master/
이곳에 게임 파일은 없다. 하지만 게임 리스트가 나열되고 원하는 게임을 클릭하면 하위 창에서 그 게임이 있는 사이트의 리스트를 알려준다. 슈퍼 패미컴, 메가드라이브, PC-엔진 게임 파일을 검색할 수 있으며 Yahoo 또는 Altavista 같은 검색 엔진보다 훨씬 수월하게 롬 파일을 검색 해볼 수 있는 곳. 상당히 편리하다.





X68000 에뮬관련 사이트

http://www.vector.co.jp/vpack/filearea/x68/game/index.html
현재 꾸준히 버전 업되어 조금씩 인기 몰이를 하고 있는 X68000에뮬레이터에 관련된 사이트, 홈페이지, 게임이 있는 사이트가 각각 링크되어 있다. 이곳을 통해서 X68000과 관련된 꽤 많은 자료를 구할 수 있다.



차세대 액션 리플레이!
사에라

요즈음 플스 유저들 사이에서는 '사에라'라고 하는 새로운 액션 리플레이 프로그램에 대한 관심이 점점 고조되어 가고 있다. 그 이유는 기존 액플로는 도저히 생각할 수 없었던 동영상과 오디오의 재생 기능과 엄청나게 빠른 메모리 관리 기능 등의 너무나도 뛰어난 기능이 추가되었기 때문이다. 그래서 이번 달 플스 연구실에서는 요즈음 핫 이슈의 하나로 떠오르고 있는 사에라에 대해서 간략하게나마 알아보기로 하였다.

사에라란 무엇인가!?

사에라(Caetla)는 최근에 플스 유저들로부터 큰 각광을 받고 있는 액션 리플레이(이하 액플) 프로그램으로 'K-comm'이라는 이름을 가진 정체불명(?)의 일본인이 만들었다(개인이 아니고 팀 이름일 지도 모름). 일반적으로 액플 프로그램이 새롭게 나왔다고 하면 기존에 있던 프로그램이 버전업된 것 정도에 지나지 않아서 그다지 큰 호응을 얻지 못했지만 사에라는 동영상과 XA 오디오 파일의 재생, 고속 부팅 등 기존 액플에서는 결코 볼 수 없었던 기능들이 추가되었기 때문에 큰 관심을 모으고 있다.

사에라의 입수 방법

사에라는 'K-comm'의 사에라 공식 홈페이지인 'DeafDumbBlind' (http://www.netlaputa.or.jp/~iwata/kcomm/)에서 입수할 수 있다. 물론, 하이텔이나 나우누리의 게임기 동호회 자료실에도 이 프로그램이 이미 올라와 있으므로 비교적 쉽게 입수할 수 있을 것이다.

사에라는 작년 7월7일에 첫 번째 버전인 0.01이 나온 이래로 지속적인 업그레이드가 이루어져서 올 1월 24일에 버전 0.26이 올라왔다. 이 새로운 버전은 이전 버전과 비교해서 크게 달라진 것은 없지만 사에라로 업그레이드가 되지 않던 몇몇 종류의 액션 리플레이를 업그레이드할 수 있게 되었다. 그외에도 CD-ROM 모드의 동영상 데이터 중에서 읽는 도중에 에러 메세지가 발생하는 데이터도 읽을 수 있다.



사에라의 홈페이지(http://www.netlaputa.or.jp/~iwata/kcomm/)

사에라로 업그레이드하는 방법



이 메뉴가 뜨면 업그레이드 성공!

우선 인터넷이나 PC통신을 통해서 사에라 프로그램을 받은 다음 임의의 디렉토리에다가 압축을 풀어둔다. 그 다음 플스에 부착된 액플을 컴링크에 연결시킨다. 이때 플스의 전원 코드를 소켓에 꽂아두고 전원은 켜지 않는다. 도스상에서 C:\>psupdate caetla.bin을 입력한 다음 리턴키를 누른다. 그러면 'PS-PAR과 접속을 확인하고 있다'는 일본어 메세지가 뜬다(영문이나 한글 도스에서는 이 메세지가 깨져 보이지만 그다지 큰 문제는 없음). 이제 플스를 켜면 '아무 키나 누르면 PS-PAR롬의 쓰기를 실행합니다'라는 일본어 메세지가 나온다. 메세지에 따라서 아무 키나 누르면 'PS-PAR롬의 쓰기를 실행합니다'라는 메세지가 나오면서 사에라 프로그램이 액플의 롬에 전송된다. 이때, 기존의 롬에 있던 프로그램은 완전히 지워지면서 사에라가 이를 대신하게 된다.

롬 쓰기가 끝나면 플스가 셋팅되면서 사에라의 메인메뉴 화면이 나타난다. 이 메뉴가 나타나면 업그레이드가 완벽하게 이루어진 것이다.

사에라의 메뉴 설명



프로액션 리플레이 메인 메뉴



사에라의 메인 메뉴

기존의 액플을 장착시킨 플스를 작동시키면 장착하지 않은 상태와 마찬가지로 소니 로고와 PS 마크가 나타난 다음에 액플 메뉴가 떴지만 사에라로 업그레이시킨 액플은 전원을 켜자마자 메뉴가 뜨는 것이 특징이다. 즉 전원이 들어오면 사에라가 먼저 시동되어 플스 본체를 제어한다는 얘기가 된다. 때문에 로딩시간이 짧아져서 그만큼 게임을 보다 빨리(?) 플레이할 수 있는 것이다.

게임 기동(ゲーム起動)

액플 코드를 사용하지 않고 그냥 게임을 시작하는 것으로 별다른 특징은 없다.


게임 기동 선택시

액플 사용 기동(PAR付きゲーム起動)

액플 코드를 적용하여 게임을 시작한다.

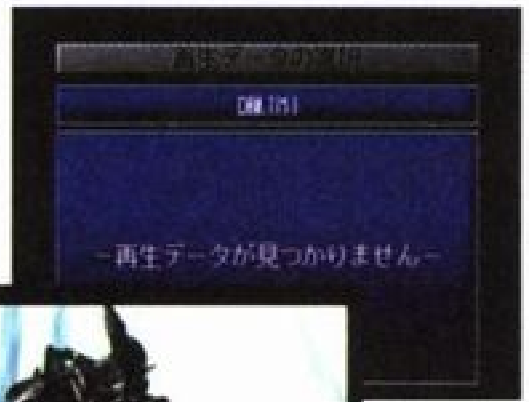
개조 코드(改造コード)

이 메뉴로 들어가서 플레이어 자신이 원하는

액플 코드를 선택한 다음 메인 메뉴로 돌아오면 화면 아래칸에 자신이 선택한 액플 코드의 제목이 나타난다. 그러면 위의 액플 사용 기동메뉴를 선택하여 게임을 플레이하면 된다.



개조코드 선택화면



재생되지 않는 데이터를 선택했을 때의 메세지


동영상의 재생



재생시간도 표시된다

메모리 카드(メモリーカード)

이 메모리 카드 메뉴는 플스 자체의 메모리 카드 기능과 같은 역할을 하지만 이와는 비교할 수 없을 정도로 빠른 처리속도를 보여준다. 이 메뉴를 통해서 세이브 데이터를 카피, 삭제하거나 PC로 전송할 수 있다.



사에라의 메모리 카드 관리자

프레임 버퍼 표시(フレームバッファ表示)

이 메뉴는 플스를 리셋시킨 순간의 플스 화면구성 메모리인 프레임 버퍼의 데이터를 볼 수 있게 해준다. 그외에는 특별히 중요한 기능은 없지만 이 플레임 버퍼의 데이터를 PC로 전송해서 그래픽 데이터로 사용할 수 있다.



프레임 버퍼의 내용을 볼 수 있다

CD-ROM

사에라의 기능 중에서 가장 매력적인 기능으로 게임상의 동영상 파일과 XA 오디오 파일을 바로 재생할 수 있다는 점이다. 사용방법은 게임 CD를 플스에 넣고 이 메뉴로 들어가서 동영상이나 XA 오디오 파일을 선택하기만 하면 된다. 일반적으로 동영상과 XA 오디오가 들어있는 파일의 확장자는 MOV, STR, XA이며 이러한 파일이 들어 있는 디렉토리명은 MOVIE, MOV, STR 등이다. 때로는 전혀 다른 파일이나 디렉토리안에 숨겨져 있는 경우도 있으니 잘 찾아보자.


대부분의 동영상은 XA 오디오 파일과 함께 들어있다

이러한 동영상이나 XA 오디오 파일을 재생해 주는 기능은 어떻게 보면 참 편리한 기능일 수도 있지만 다른 한편으로는 스스로의 힘으로 게임을 플레이해서 이것을 봤을 때 느낄 수 있는 게임의 묘미와 재미를 오히려 반감시킬 수도 있다는 것에 유의하자.

조작키	효과
R1, R2	음량의 조절
L1, L2	REW, FF
○	재생 재개
□	포즈
△	재생 시간 표시
셀렉트키	

사에라의 미래는?

현재 사에라는 기존 액플의 기능에 동영상과 사운드 데이터를 재생할 수 있는 정도의 기능을 가지고 있지만 향후에 등장할 차기 버전에서는 보다 획기적인 기능이 추가될 것으로 예상된다. 예를 들어 동영상이 아닌 일반 게임화면을 볼 수 있다던지 메모리 카드 관리 기능의 강화 등을 들 수 있겠다. 또한 이것은 완전히 개인적인 예상이기는 하지만 새턴용 액플처럼 국가코드에 관계없이 소프트를 실행시킨다던지 XX칩이 없더라도 XX CD나 XXX CD를 돌릴 수 있는 기능이 추가되지 않을까하는 생각도 든다. 아무튼 액플의 새로운 다크호스로 떠오른 사에라의 행보를 한 번 주목해 보자!

이달의 주목 라인업

레부스



레부스는 FF 시리즈의 일러스트 작가였던 아마노 요시타가의 일러스트를 사용하여 게임에 대한 흥미도를 한층 더해주고 있다. 이번 달에는 전투 시스템과 무기와 도구의 제작, 그리고 플레이어를 도와주는 '환신'과 이를 생산하는 '생조'에 대한 정보가 공개된다.

페이버리티 디어



이 게임은 시뮬레이션 게임을 약간 변형시킨 게임으로 주인공이 천사가 되어 '용자'들과 대화를 나누면서 그들을 지도하여 세계의 평화를 찾는다는 내용으로 구성되어 있다.

루나 실버 스토리



새턴용 게임만을 고집해 오던 각천서점과 ESP가 플스용 게임을 제작한다는 발표를 하면서 제작중인 새턴용 명작 RPG. 새턴용과 비교해서 그다지 달라진 점은 없을 듯하지만 애니메이션의 경우는 플스의 뛰어난 무비 기능을 이용하여 더욱 뛰어나게 표현될 것이다.

이브의 공포스러운 변이가 진행되기 시작했다

패러사이트 이브

발매일이 점차 다가오는 가운데 이야기의 서막이 속속 밝혀지고 있는 「패러사이트 이브」. 이번호에는 게임내의 여러가지 이벤트의 정보와 미토콘드리아를 통솔하는 수수께끼의 존재인 이브의 새로운 모습을 공개한다.

■ 제작사: 스퀘어 ■ 장 르: 시네마틱 RPG ■ 발매일: 3월 19일 ■ 발매가 : 미정



아야와 이브의 2번째 만남, 그리고 이브의 놀라운 변모

패트롤카 이벤트에서 이야기하는 수사과정

게임중에 발생하는 이벤트는 인간과 미토콘드리아들과의 전투만 있는 것은 아니다. 조금의 시간이라도 낭비할 수 없는 수사관 아야와 다니엘이 자신들이 얻은 정보를 서로 교환하는 곳은 맵사이를 이동할 때 사용하는 패트롤카 내부이다. 이 게임에서는 미토콘드리아와 격렬한 수많은 전투 뿐만 아니라 아야를 시점으로 한 수사관들의 일상적인 정보 교환이 또하나의 이벤트로 구성되어 있다. 이 패트롤카 이벤트에는 이제까지의 수사를 정리하고 앞으로의 수사 방침을 서로 이야기할 수 있다.



이제까지 일어났던 사건과 수사상황을 간단히 정리하고 이후에 전개에 대해서 간단한 조언이 제시되는 패트롤카 이벤트. 여기서 아야와 이브와의 관계를 시사하는 듯한 정보를 얻을 수도 있으니 놓치지 말자



패트롤카 이벤트가 한창 진행중일 때 다음 이벤트가 발생하는 전개도 있는 듯하다. 자연사 박물관에서의 크램프 박사와 만난 직후에 센트럴 파크의 이벤트가 일어난다

센트럴 파크에 나타난 이브

지하수도에서 사라졌던 이브가 다시 모습을 드러냈다.

인적이 드문 겨울밤, 센트럴 파크에 나타난 이브의 다음 목적은 도대체 무엇일까? 경찰서에서 정보를 얻은 아야와 다니엘은 급히 센트럴 파크로 향한다.

발화 현상을 일으키는 에너르기 벽에 의한 결계가 생긴 현장에서 아야는 2번째의 만남을 경험하게 된다.

다니엘과 떨어져서 단독으로 공원에 잠입하는 아야는 과연 일련의 사건에 결말을 지을 수 있을까?



센트럴 파크에 이브가 나타났다는 정보를 듣고 현장에 도착한 아야와 다니엘. 결계로 둘러싸여진 공원내에 침입한 아야는 혼자서 수사를 시작한다



결계에 의해 외부와 차단되어 버린 공원내에는 불길한 정적이 감돌고 있다. 맨하탄에서 가장 큰 규모를 자랑하는 이 공원을 아야 혼자서 수사하는 것은 너무나 어려운 일이다. 그녀는 아야가 있는 곳을 발견해낼 수 있을까?



공원내에는 여러가지 시설이 있다. 아야는 이 시설들을 자신의 손으로 직접 수사해야만 한다. 이브의 세계가 된 공원내에는 그녀의 부하인 괴물화된 동물들이 기다리고 있다



지하수도에서처럼 이브를 놓쳐서는 절대로 안된다. 이번에야말로 그녀의 정체를 확인하고 이 괴이한 사건의 진상을 밝혀내야 한다

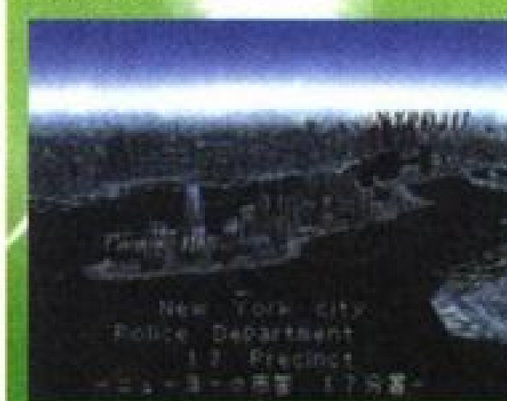




센트럴 파크에서 아야가 만나는 것은 제 2형태의 이브일까? 엄청난 힘을 가진 이브에 대해서 인류는 어떠한 수단을 가지고 대항하면 좋을 것인가? 그리고 어째서 그녀의 발화능력의 영향을 아야만이 모면할 수 있는 것일까?

패러사이트 이브의 맵사이의 이동

아야가 실제로 수사를 진행해가는 3D맵 이외에도 게임내에는 맨하탄섬 전지역을 커버하는 맵이 존재한다. 플레이어는 이 맵을 이용하여 각 지역 사이를 이동하여 3D맵 내에서 자세한 수사를 진행할 수 있다. 패트롤카 이벤트는 3D맵 사이를 이동하는 중에 발생하는 것같다.



맨하탄섬의 각 지역은 이 전체 맵상에서 갈 곳을 지정하여 이동한다

인간을 초월하는 힘을 가진 이브! 그녀의 새로운 목적은?

어째서 이브는 새로운 모습으로 변모해나가는 것일까? 인간의 모습에 가까웠던 제 1형태에서는 자신의 힘을 최대한으로 구사하지 못했던 그녀는 인간의 모습을 버리면서 보다 자유롭게 힘을 사용할 수 있게 된다.

그것은 신체를 액상화시키는 제 2형태의 특이한 능력을 보면 쉽게 알 수 있다. 다만 제 1형태와 비교해서 그 겉모습이 크게 변화하고

있다는 것을 생각해 보면 액상화 정도는 제 2형태가 구사할 수 있는 모든 능력의 일부분에 지나지 않는다고 생각된다.

이 제 2형태가 이브의 마지막 변형 형태는 결코 아니다. 이브는 점점 괴물의 모습을 변하면서 숙주를 임신한 모습으로 등장한다(제 3이나 4형태?). 사람의 형상을 버리고 자신의 이상에 가까운 모습으로 진화를 계속하는 이브. 인류를 멸망시키기 위해서 과연 이정도의 힘이 필요한 것일까?



액상화되는 이브의 CG무비. 압도적인 그래픽으로 그녀가 신체를 변화시켜 식창살을 빠져나가는 모습을 그리고 있다

새로운 생명으로 계속 진화해가는 이브

멜리사 피어스



이브의 본체가 되는 여자. 새로 개최된 오페라의 가수였지만 어떤 이유에 의해 이브세포에게 먹혀버려서 그들의 여왕인 이브로 변하게 된다. 그런데 어째서 그녀가 이브의 본체로 선택된 것일까? 하지만 이 수수께끼를 풀기에는 단서가 너무나도 적다.



공연중 갑자기 이브로 모습이 변하는 멜리사. 어릴 때부터 병약하던 그녀에게 어떤 일이 일어났던 것일까?

제1형태의 이브

크리스마스 이브 밤, 카네기 홀에서 등장한 제 1형태의 이브. 그 외모는 눈의 색이 녹색이라는 것과 머리가 흩뜨러졌다는 점 이외에는 본체인 멜리사와 크게 달라진 점이 없다. 사람들을 발화시키는 능력을 가졌다.



제 1형태에서도 놀랄만한 능력을 가지고 있다



제2형태의 이브

인간의 한계를 훨씬 뛰어넘는 힘을 가지기 위해 제 1형태와는 크게 다른 형태로 변신하여 인간의 형태는 거의 남아있지 않다. ? 마치 칼처럼 날카로운 손톱을 가진 것 이외에도 자신의 몸을 액상화시킬 수 있는 것은 제 1형태에서는 가지고 있지 않은 능력이다.



그녀는 이후에도 생물로서의 진화를 계속한다.



거대한 팔과 거꾸로 선 머리카락이 눈에 띄는 제 2형태. 보다 흉폭한 모습이 된 그녀의 진화가 끝나는 곳은?

제3이나 4형태(?)



숙주를 임신한 이브





아트라스의 야심작

레부스 REBUS



FF 시리즈의 일러스트 작가인 아마노 요시타카의 일러스트가 돋보이는 「레부스」 이번호에는 2개의 새로운 이벤트를 소개하고 전투 시스템과 무기와 도구의 제작, 그리고 플레이어의 손발이 되어 싸우는 「환신(유니트)」을 생산하는 「생조」에 대한 정보를 공개한다.

■ 제작사: 아트라스 ■ 장 르: RPG ■ 발매일: 3월예정 ■ 발매가 : 미정

캐릭터들의 이벤트와 게임 시스템의 전면 공개

이번에는 캐릭터들의 만남 이벤트신이 공개되었다. 여기서 2개의 이벤트가 예상되는데 하나는 아라나와의 만남이고 또 하나는 도적단의 리더인 미스티가 새로운 캐릭터 '레나'를 구출하는 이벤트이다.

아라나와의 만남

토키사와 아라나가 검을 주고 받으려고 하는 사이에 신관전사 듀란이 이들의 중재역으로 나타난다. 토키사와 아라나는 무슨 이유로 검으로 싸우려고 했던 것일까? 두 사람과 듀란의 관계는 아직 공개되지 않았다.


두 사람의 싸움을 말리는 듀란

가까스로 토키사는 어느정도 진정한 듯하다. 역시 젊고 정기사의 훈장을 받았던 일도 있어서 검의 힘이 굉장한 것 같다.

아라나의 직업이 자경단원이 되어 있는 것을 주목하자1


자경단원 아라나

자신의 목적이 확실하지 않기 때문에 주인을 결정하지 못하고 있는 토키사. 자신이 무엇을 위해서 싸우는 지를 알 때까지는 자유기사로 있을 계획인 것같다. 토키사가 싸워야 하는 이유는 과연 밝혀질 수 있을까?


자신이 싸워야 하는 이유를 모르는 토키사

레나 구출! 그리고...

레나와 도적단의 리더 미스티가 대화를 하고 있다. 미스티는 자신의 일을 길에서 헤매고 있는 칼디아 상인과 말하고 있는 것일까?


레나와 도적단의 리더 미스티가 대화를 하고 있다

새로운 캐릭터인 도적단 부장 갈무. 레나는 가까스로 도망가 버린 것 같다. 그 후에 토사키 일행이 달려오고 도적단과 전투를 벌인다.


갈무의 실력은 어느 정도나 될 것인가?

도적단 부장 갈무의 등장 미스티를 사로잡는 일도 성공 한 토키타 일행은 그녀로부터 어떤 정보를 입수하려는 듯하지만 왠지 그녀에게 농락당하고 있는 느낌이 든다.

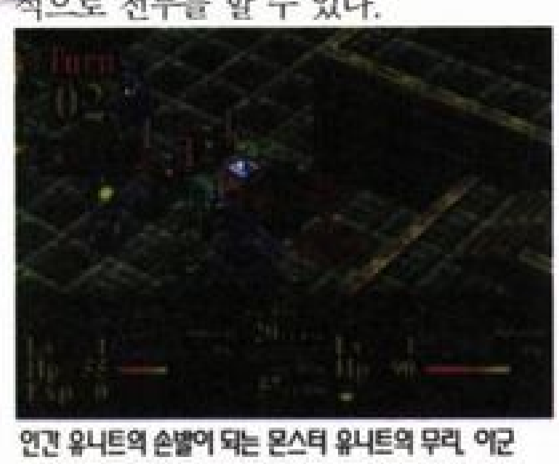

과연 그녀로부터 유용한 정보를 알아낼 수 있을까?

미스티에게 정보를 물어 보지만... 미스티의 태도에 분노하는 토키사. 미스티도 이에 지지 않고 논쟁을 벌인다. 이러한 미스티가 동료가 되는 날은 언제일까? 그런데 칼무는 어디로 사라져 버린 거지?


미스티에게 화를 내는 토키사

인간 이외의 유니트들의 전투 상성

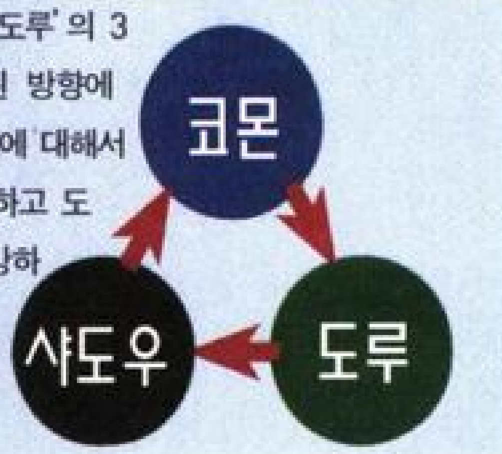
레부스의 전투는 모두 인간과 몬스터 등의 유니트끼리 이루어진다. 요즈음 등장한 SRPG에는 이들 유니트간에 여러가지 룰이 존재하므로 게임에 집중하기 힘들다는 인상을 주지만 이 게임에서는 막힘이 없이 플레이할 수 있도록 유니트의 역할과 상성을 아주 간단하게 종합하였다. 인간 유니트들은 3종류의 무기와 도구에 의한 상성이, 몬스터 유니트들은 3계통의 유니트에 의한 상성이 있다. 이 3가지의 전투 상성에 의해서 공격이 유리한지, 불리한 지가 결정된다. 때문에 자세한 룰을 신경쓰지 않고 상대와의 임기응변의 진퇴나 전략을 예측하면서 플레이할 수 있는 것이다. 또한 유니트끼리의 상성 이외에도 칼디아나 지형교차를 조합시키면 효율적으로 전투를 할 수 있다.


인간 유니트의 손발이 되는 몬스터 유니트의 무리. 아군 몬스터를 잘 활용하는 것이 승리를 좌우하게 된다


인간 대 몬스터에는 상성이 있는 것일까? 현재로서는 아직 불확실하다

3개로 나뉘어져 있는 유니트의 세력 관계

인간 이외의 유니트는 '코몬', '샤도우', '도루'의 3 계통으로 나뉘어져 있다. 화살표로 표시된 방향에 대해서는 유리, 화살표 반대 방향의 유니트에 대해서는 불리한 전투가 된다. 코몬은 도루에 강하고 도루는 샤도우에 강하며 샤도우는 코몬에 강하다. 이 3가지의 세력관계를 기억하고 있다가 칼디아의 힘을 이용해서 적에 대항하는 몬스터를 만들 때 이용하면 좋다.



유니트끼리의 상성에 의해서 대미지가 변한다

유니트끼리의 상성에 의해서 전투에 어느 정도 영향을 끼칠 수 있을까? 아래에 몬스터끼리의 전투의 2가지 예를 들었다. 화면 아래에 표시된 상대방로부터 받은 대미지의 양을 보면 분명히 유니트의 계통에 의해서 대미지양이 크게 달라져 있다. 그러므로 상성을 정확히 고려한 전술이 필요하다. 또한 아직 상성이 좋은 유니트에게 자신의 유니트를 상대하도록 하는 것은 금물이다.

적 유니트는 1개가 아닌 많은 수가 있기 때문에 주위의 유니트도 생각해서 다른 유니트를 움직이는 것이 중요하다.



고렘 도루가 고렘 샤도우를 공격

같은 레벨 1의 고렘이라도 대미지는 도루쪽이 훨씬 높다. 이것을 보면 확실히 상성의 중요성을 알 수 있다



고렘샤도우가 샤도우 코몬을 공격

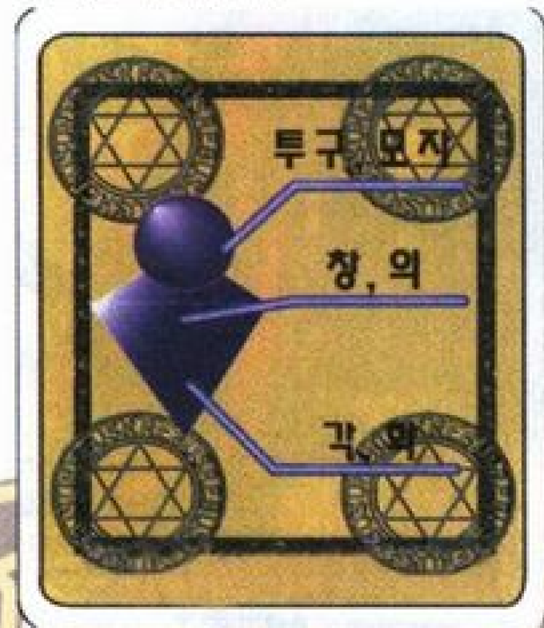
코몬에 대해서 샤도우는 비교적 유리하게 전투를 할 수 있다. 샤도우의 공격으로 코몬은 큰 대미지를 입고 단번에 박살나 버린다

칼디아로 무기와 도구를 만들 수 있다



칼디아는 한자 1개가 써여 있는 카드 아이템이다. 이 아이템을 복수로 조합하면 공격을 하거나 혹은 여러가지 유니트를 생산할 수 있다. 또한 칼디아를 이용하여 공격 무기나 도구를 만들 수도 있다. 이번에는 무기 작성(이 게임에서는 '상조(想造)'라고 함)을 공개한다. 무기나 도구 종류의 칼디아(예: 검, 갑옷 등)와 재질이 되는 칼디아(예: 철, 금 등)를 조합하는 것으로 조합된 재질의 무기나 도구가 '상조'된다.

'상조'한 무기(도구)는 아이템으로 저장된다. 이 게임에서는 캐릭터의 장비가 전투에서 중요한 역할을 한다. 장비를 변경하면 그래픽이 변하기 때문에 전략을 수립하는 시기가 중요하게 된다.



철의 검을 '상조'

우선 검의 칼디아를 선택한다. 그 시점에서는 소재가 나무로 되어 있지만, 재질이 되는 철의 칼디아와 조합시키면 철의 검이 '상조'된다. 목검에서 철의 검로 된다는 것은 명칭 이외에도 당연히 공격력이 변화하게 된다. 이외에도 불이나 물의 칼디아를 조합시키면 다른 효과를 기대할 수 있을까?



무기에 따라서 그래픽이 변화



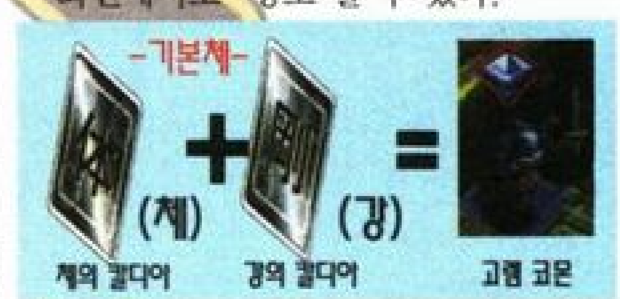
신비한 유니트까지도 '상조'할 수 있다

제작될 수 있는 것은 무기와 도구 뿐만이 아니다. 환신(이 게임에서는 유니트의 의미)까지도 생산해 낼 수 있다. 환신은 보통 이름앞에 종족(예: 고렘 등), 속성(예: 코몬)의 순서로 표시된다.

환신을 '상조'하려면 우선 기본체가 되는 코몬, 도루, 샤도우 중에서 하나를 선택한다. 거기에 종족을 조합시키면 되지만 이번에 밝혀진 것은 강의 칼디아뿐이다. 그 외에는 어떤 식으로 조합하는 것이 있을까?

환신을 '상조'한다

이번에는 고렘 코몬을 '상조'하는 방법을 소개한다. 대체로 고렘의 속성을 가진 환신이기 때문에 체의 칼디아를 기본체로 한다. 그리고 고렘의 종족인 강의 칼디아를 조합시키면 완성된다. 환신은 전투뿐만 아니라 각 스테이지의 구성 화면에서도 '상조'할 수 있다.





비헷트계



마이레이계



캬우계



미소녀 천재 마도사 리나가 다시 왔다!

슬레이어즈 로얄

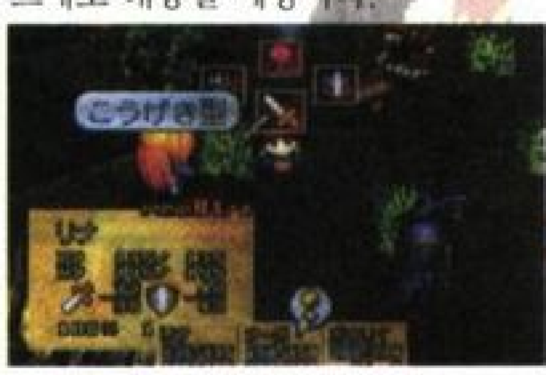


환상적인 세계 안에서 요절통복한 코믹을 즐길 수 있었던 「슬레이어즈」가 마침내 플스용으로도 등장한다. 애니메이션은 물론 전투신에도 화려한 성우진의 목소리를 들을 수 있기 때문에 슬레이어즈 팬이라면 한번 기대해 봐도 좋을듯 하다.

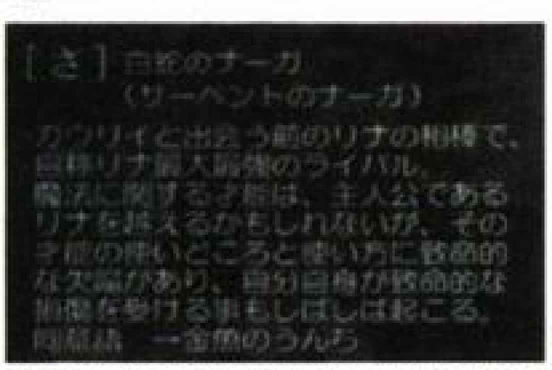
■ 제작사: 각천서점 ■ 장 르: SRPG ■ 발매일: 98년 4월 23일 ■ 발매가 : 5,800엔

슬레이어즈의 원작 분위기를 그대로 살린 게임

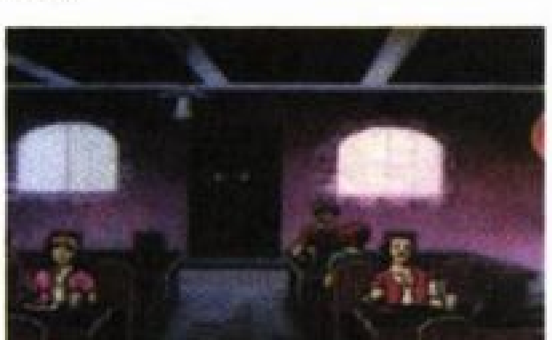
작년 여름 새턴용으로 출시되어 슬레이어즈의 팬들을 열광하게 만들었던 SRPG 『슬레이어즈 로얄』이 플스용으로 등장한다. 게임 시스템은 새턴용과 달라진 것은 없으며 정보를 수집하면서 스토리를 진행하는 어드벤처 모드와 시뮬레이션 타입의 전투로 구성되어 있다. 그러나 플스용 오리지날 요소가 추가되는 것뿐만 아니라 듀얼쇼크 패드에도 대응될 예정이다.



실시간으로 전개되는 전투. 각 캐릭터의 행동을 AI 설정 형태로 한다면 원작 그대로의 성격으로 행동하게 된다



게임 중에 인물과 아이템 등에 관계된 다양한 정보를 볼 수 있다



이야기가 진행되는 어드벤처 모드에서는 커서를 움직여서 정보를 얻는다

초반 스토리 공개

이 게임에는 TV를 통해서 잘 알려져 있는 캐릭터가 추가되었으며 극장판 애니메이션 등의 유명한 캐릭터, 그리고 게임 오리지날 캐릭터까지 등장한다.

이번에는 꿈의 공연이 실현된 오리지날 스토리를 조금이나마 소개하기로 하겠다. 동료인 가우리와 일을 찾기 위해서 레이컷의 마을로 찾아 온 리나. 우연히 만난 철천지 원수이자 라이벌인 동료 나가와 합류하여 바크랜드로 향한다. 3명의 캐릭터는 마음내키는 대로 여행을 계속하지만 바크랜드 동쪽 숲에서 엘프가 마족에게 공격당하고 있는 것을 발견한다.

1. 바크랜드 동쪽 숲

엘프의 아이들이 마족에게 공격당하고 있는 현장을 목격한 리나 일행. 일행은 라크라고 자칭하는 엘프를 도와 바크랜드의 거리까지 데리고 돌아간다.



게임 오리지날 캐릭터인 라크. 누이동생인 리네이가 마족에게 납치되어 버린다

2. 바크랜드~바크랜드 서쪽 숲

거리에 도착하여 라크로부터 사정을 듣기 시작하는 리나. 그는 전설의 레자리암성 부활의 열쇠가 되는 목걸이를 가지고 있기 때문에 성에 숨겨진 보물을 노리는 마족의 표적이 되고 있었다. 리나는 보물을 위해서 라크의 호위를 맡게 된다.



라크로부터 자세한 정보를 들을 수 있다



바크랜드에서 모습을 감춘 나가가 돈에 유혹되어 리나일행 앞에 적으로 등장

캐릭터 소개



3. 그램스톡

엘프 장로로부터 소니아 시티의 마도사협회에서 목걸이를 자세하게 조사했다는 말을 들은 리나일행. 그녀는 라쿠를 데리고 소니아 시티로 향한다.



엘프 장로는 마족의 목적이 보물이 아니라 더욱 특별한 장소라고 말한다

4. 소니아 시티 뒷길

소니아 시티로 갈 때는 앞쪽 길이나 뒷쪽 길 중 한 곳을 선택해서 이동한다. 여기서는 앞쪽 길을 선택했을 때의 스토리를 소개하기로 한다. 앞쪽 길을 선택한 리나일행은 젤가디스를 만나 함께 시티로 향한다. 그런데 도중에 산적에게 공격을 당한다.



앞쪽 길과 뒷쪽 길, 어느 쪽을 선택하는가는 플레이어의 자유다



젤가디스가 동료로 추가되었다



상이 도둑맞은 이후부터 신전에 망령이 나타난다는 소문에... 빨리 신전으로 향하자

5. 소니아 시티

마도사협회에 가기 전에 보통 협회에 들리는 리나. 그곳에서 리나는 신전에서 도둑맞은 상을 찾아 달라는 신관의 부탁을 받게 된다. 혹시 오리하르콘제 상이 아닐까?

플스용만의 오리지날 요소 공개

이번에도 게임을 진행하는 중에 가볍게 즐길 수 있는 미니 게임이 들어 있다. 새턴용에서는 두 개의 미니 게임을 즐길 수 있었지만 플스용에서는 5개의 새로운 미니 게임이 추가되어 있다.

이번에 추가된 게임은 슬레이어즈의 캐릭터들이 실제로 화면 안을 촐랑거리면서 움직이므로 슬레이어즈 팬에게 큰 즐거움을 줄 것이다.

리나 대 도적들 SP(Nina VS Robberies SP)

도적킬러 리나의 도적 퇴치 게임. 플레이어는 리나를 화면 좌우로 조작하여 화이어 애로우를 쏘면서 계속 나타나는 도적을 해치워야 한다. 도적이 리나가 있는 선까지 침투하면 게임이 끝난다. 해치운 도적의 수가 늘어남에 따라서 게임의 레벨이 올라가 한 번에 출현하는 도적의 수가 점점 많아진다. 간혹 나타나는 나무통을 공격하면 나무통이 폭발하면서 주위에 있는 도적을 한꺼번에 없애버릴 수 있다.



끊임없이 나타나는 도적들



나무통을 잘 이용하면서 도적을 해치우자

대식 배틀(Voracity Battle)

리나를 조작하여 가우리와 누가 더 많이 먹나를 경쟁하는 게임. 화면상의 3개의 접시는 각각 □, ×, ○ 버튼과 대응하고 있다. 접시에 담긴 요리는 버튼을 누르면서 차례로 먹어 치워야 한다.



이 화면이 나오면 즉시 버튼을 연타하자

제한시간내에 가우리보다 많은 요리를 먹으면 승리한다. 같은 접시에 동시에 손을 댔을 경우에는 버튼을 연타해서 승패를 겨룬다.



고춧가루를 먹으면 일정시간동안 움직이지 못하게 된다

그랜드 로테이션 (Grand Rotation)

건물 옥상에서 뛰어내리는 아메리아에게 화려한 저스티스 펀치 시리즈를 구사시키는 게임. 기술 커맨드는 땅에 착지할 동안에 화면 왼쪽에 3번만 표시된다. 이 커맨드를 정확히 입력하면 아메리아는 화려한 아크로 배트를 보여준다. 성공한 기술에 따라서 점수가 달라진다.



씩씩한 아메리아가 건물 옥상에서 지상으로 뛰어내리려고 한다



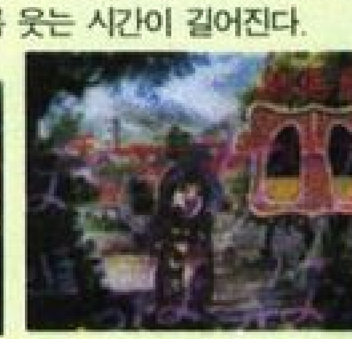
기술이 표시되면 커맨드를 입력한다. 성공하면 점점 어려운 기술이 표시된다

나가의 큰 웃음(Naga of Loud Laugh)

나가가 얼마나 오랫동안 웃는가를 겨루는 게임. 룰은 아주 간단해서 화면에 지시된 대로 버튼을 입력해서 나가의 허파에 공기를 모아두기만 하면 된다. 버튼을 입력하는 제한시간이 끝나면 나가가 크게 웃기 시작한다. 모아두었던 공기의 양이 많을수록 웃는 시간이 길어진다.



제한시간동안 버튼을 눌러서 허파에 공기를 모은다



웃기 시작하면 허파의 공기가 줄어든다

슬레이어즈 퀴즈(Slayers Quiz)

일반적으로 볼 수 있는 퀴즈 게임. 단, 퀴즈의 문제는 모두 슬레이어즈에 관련된 것뿐이다. 매니아적인 질문이 많기 때문에 슬레이어즈 매니아라도 모든 문제를 정확히 맞추는 것이 어려울 지도 모른다. 잘 알려진 6명의 캐릭터 중에서 한 명을 선택하며 퀴즈를 풀게 되는데 3번이상 틀리면 게임이 끝나게 된다.



한 문제도 틀리지 않고 맞출 수 있을까?



3번이상 틀리면 게임 오버!



제로기의 빛나는 활약상

제로 파일럿:은색 날개의 전사



제로 파일럿은 태평양 전쟁 당시 일본군이 자랑하던 전투기 제로센을 몰고 전쟁에 참가한다는 내용의 비행 시뮬레이션 게임이다. 역사적인 시각으로 봤을 때 우리에게는 상당히 거부감을 줄 수 있는 내용이지만 게임 자체만으로는 상당한 재미를 줄 것이다.

■ 제작사: SCEI/오리진 ■ 장 르: 비행 시뮬레이션 ■ 발매일: 3월 12일 ■ 발매가 : 5,800엔

말로만 듣던 제로기로 적(?)을 격파한다

제로기를 타고 넓은 하늘을 휘젓는 3D플라이트 시뮬레이션 게임이 등장한다. 이 게임은 플레이어가 주인공이 되어 제로전투기 등의 프로펠러기를 몰아 총 19개의 미션을 클리어해 나가는 시나리오 모드와 총 25종류의 기체 중 하나를 선택하여 컴퓨터와 대전하는 모드가 있다. 대전모드에서는 대전케이블을 사용하여 2인대전을 즐길 수 있다.

게임의 흐름은 이렇다

스토리 모드에서는 각 미션에서 정황과 승리조건을 확인하여 출격한다. 그 중간에 상관이나 동료와 대화를 하면서 스토리의 세세한 부분을 만들어 간다. 또한 출격을 위해서 격납고에 가 보면 그곳에 하시모토 정비장이라는 사람이 있다.



출격은 격납고에서

우선 작전을 확인!

지상에서 주인공은 휴게실에 있다. 이곳에서 여러가지 커맨드를 선택하거나 동료와 대화하는 것이 가능하다. 이곳에서 가장 중요한 것은 작전내용의 확인으로 앞에 있는 '작전' 커맨드를 선택하면 나가사키 비행장으로부터 목적지의 정황과 구체적인 지령 등 설명을 받을 수 있다. 그리고 동료와의 대화는 각각 인물의 성격과 사고, 인간관계 등이 깊게 드러나므로 스토리를 정확히 즐길 수 있다.



휴게실은 두 화면으로 나뉘어져 있다. 이곳에서 여러가지 일을 하게 된다



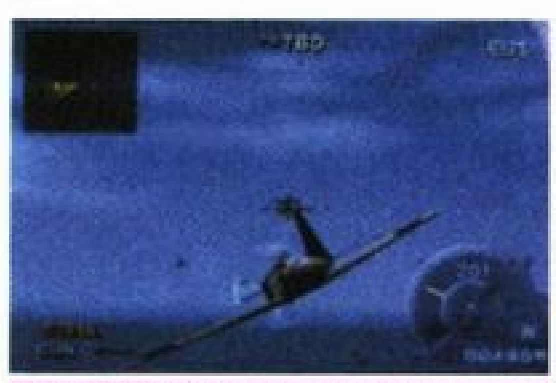
작전은 나가사키 비행장이 칠판을 사용하여 설명하며 현장의 정황도 알 수 있다

드디어 출격!

공격은 화면 중앙에 표시된 조준으로 적기를 맞춘다. 자동추적 시스템이 없는 시대이므로 록온도 없다. 공중전에는 조준을 적기에 맞추는 것 자체가 가장 큰 포인트이다.



섬의 비행장을 날아오르는 레이센. 살아서 돌아올 수 있을까?



출격! 하늘을 날아올라 적을 철저히 섬멸한다.



화면 왼쪽 위의 표시와 오렌지색의 화살표에 의지하여 적기를 찾는다.



주인공(소위)

비행학교를 최고성적으로 졸업하였다. 신참이지만 소위의 자리에 오른다.



오키지마

주인공과는 동기생. 노력파이지만 불같은 성격 때문에 선배와의 사이는 그다지 좋지 않다.



나가사키 비행장

엄하고 보수적인 인물. 젊은 대원의 경험이 부족하고 자신의 불만을 접는다고 여겨서 그들의 실력을 인정하지 않는다. 오키지마를 높게 사고 생각하고 있다.



고마쓰부 조장

냉정하고 침착한 베테랑 파일럿. 평소에는 조용하지만 실력은 확실하여 동료들의 신뢰가 두텁다.

영식함상기21형
(零式艦上戦闘機二一型)



스토리 초반에서 중심적인 역할을 수행하는 전투기. 선회능력이 우수하여 초기에는 무적의 파워를 자랑하였다. 정식발음은 「레이센」

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

용자를 이끌어 지상에 평화를 가져오자

페이버리티 디어

「페이버리티 디어」는 이제까지 없었던 전혀 색다른 타입의 육성 시뮬레이션 게임으로 판타지한 세계에서 플레이어가 지상계를 구해낼 독특한 개성을 가진 용자를 키워낸다는 내용으로 구성되어 있다.



■ 제작사: NEC 인터채널 ■ 장 르: 육성 시뮬레이션 ■ 발매일: 미정 ■ 발매가 : 미정

판타지 세계를 종횡무진하는 용자들을 지켜보는 이색게임

「페이버리티 디어」는 세계에 평화를 가져다 줄 용자를 키운다는 조금은 이색적인 내용의 육성 시뮬레이션 게임이다. 이 게임의 특징은 플레이어가 용자에게 모험의 지시를 내릴 수는 있지만 플레이어가 직접 용자를 조작하는 것이 불가능하므로 이제까지 체험해 보지 못한 게임 전개를 즐길 수 있다는 것이다. 이번에는 플레이어의 손을 통해 행동하게 되는 용자 4명의 일러스트와 게임의 기본 룰을 공개한다.



플레이어는 천사육성 학원을 갓 졸업한 신광천사. 이렇게 미숙한 자가 과연 지상계의 수호를 담당할 수 있을까?

플레이어는 용자에게 명령을 내리는 역할

플레이어의 사명은 지상계에 안녕을 가져다 줄 천사가 되어 황폐화된 '인포스'를 구하는 것이다. 이것을 위해서 플레이어는 6명의 용자에게 지시를 내려 그들을 이끌어 나가게 된다. 이야기중에는 용자들과 대화를 나누어서 그들의 마음을 잡아주는 것도 필요하다. 만일 잘못하면 그들이 명령을 따르지 않는 경우가 생길 수도 있다.

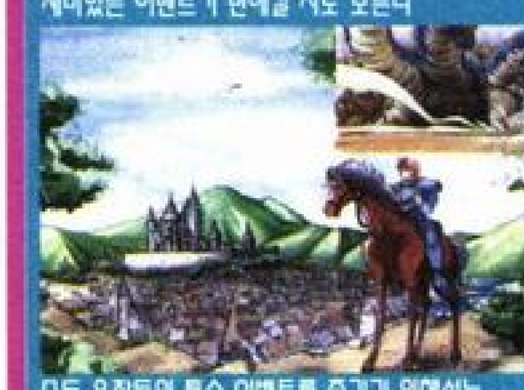
용자끼리의 이벤트도 있다

이 게임에는 보통 플레이로 즐길 수 있는 이벤트 이외에도 특정 용자들을 같은 장소로 이동시키면 발생하는 특수 이벤트가 존재한다. 이 이벤트는 용자 전원에게 준비되어 있다. 즉, 이 말은 한번의 플레이로는 모든 이벤트를 다 볼 수 없다는 뜻이다. 모든 이벤트를 보기 위해서는 용자의 순서를 바꿔서 몇 번이고 플레이해 보아야 한다.

이런 이벤트의 양은 총 200종류이상



과연 강대한 몬스터를 쓰러뜨릴 수 있을까? 재미있는 이벤트가 변해갈 지도 모른다



모든 용자들의 특수 이벤트를 즐기기 위해서는 3회이상 플레이해야 한다

용자들의 역할분담이 필요

6명의 용자들은 서로 뭉쳐다닐 수는 없다. 그러므로 '이 용자는 이 동굴에서 적과 싸우게 하고 이쪽에 있는 용자는 저 마을에 보내자'는 식으로 역할 분담을 부여할 수가 있다. 즉, 플레이어는 전략가로서의 능력도 필요한 것이다.



좋아하는 용자를 중점적으로 키울 수도 있다

주인공의 분신은 천사

플레이어의 분신이 되는 천사는 지상계에 직접적인 영향을 끼칠 수 없다. 그러므로 스스로 선택한 용자들에게 명령을 부여해 나가는 것이다.



주인공의 분신인 천사



류드랄 알그레인

출신지: 리루스
나이: 19세
직업: 백수

명랑활발하고 정의감 넘치며 4명 중에서는 가장 용자에 적합한 타입의 소년이다. 그는 드래곤과의 대화가 가능 하기 때문에 주위사람들 에게서 '신의 사자'라는 말을 듣고있다.



이세 브레이디리크

출신지: 그루지
나이: 18세
직업: 왕녀

이세는 왕녀의 생활을 포기하고 자유로운 생활을 찾아 모험을 떠났다고 한다. 예전에는 과보호로 키워졌기 때문에 자기 멋대로이며 세상물정을 잘 모른다



시바스 블프강

출신지: 호스트
나이: 23세
직업: 귀족

여성을 꼬시는 것이 예의라고 알고 있는 플레이보이. 첫인상도 왠지 비위에 거슬리고 싱겁다는 인상을 주지만 실력은 누구에게도 지지 않는 것같다.

플레이어의 손발이 되는 용자

게임을 시작하면 플레이어는 12명의 용자 중 최대 6명까지 선택하게 된다. 여기에서는 그 12명 중 4명의 일러스트를 공개한다. 용자들의 타입은 가지각색으로 누구를 선택할 것인가 고민하게 된다.



피이나 에크리어

출신지: 단블
나이:22세
직업:상금사냥꾼

왠지 의지하고 싶은 누나같은 타입. 겉으로 보이는 미모와는 달리 성격은 남에게 지기 싫어하는 편이다. 그녀에게는 다른 사람에게 말할 수 없는 어두운 과거가 있었던 것 같다.

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

오리지널 캐릭터 센도우 남매의 등장

더 킹 오브 파이터즈 쿄



인기 격투게임「더 킹 오브 파이터즈」시리즈를 어드벤처 게임화한「더 킹 오브 파이터즈 쿄」.
이번호에는 격투 게임에서 등장하는 캐릭터와 이 게임의 오리지널 캐릭터인 '센도우 남매'를 공개한다.

■ 제작사: SNK ■ 장 르: 어드벤처 ■ 발매일: 봄 예정 ■ 발매가 : 5,800엔

5장으로 나뉘어진 스토리와 서브 시나리오

게임의 스토리는 킹오파'96이 끝난 지 약 1년후부터 시작된다. 플레이어는 주인공인 쿠사나기 쿄가 되어 여러가지 사건과 음모를 해결하면서 킹오브 파이터즈'97 대회 출장을 위해 동료를 찾아야 하는데 쿄가 가는 곳에는 여러가지 고난이 기다리고 있다. 무대는 일본, 아시아, 미국으로 전개되며 중간에 만나는 동료들과 협력하면서 시련을 넘어가야 한다. 플레이어의 판단에 따라서 만나는 캐릭터들이 동료나 혹은 적이 되기도 한다. 또한 본편과 같은「팀에디트」를 반영한 멀티 스토리로 전개된다.



○ 킹오파에서 결코 빠질 수 없는 '야가미 이오리'. 그는 오로치의 피의 폭주에 대한 비밀을 찾고 있다. 그 그림자에는 무언가를 찾아서 암약하는 '야시로'와 야마자키의 그림자도 보이는 듯하다



○ 킹오파97에서 최초로 등장하는「뉴페이스팀」의 크리스도 등장. 사진에서는 순진한 미소를 보이고 있지만 스토리상에서는 어떤 활약을 보일 것인가?



○ 쿄와 이오리. 오로치에 관련된 3종류 신기와의 인연으로 싸우는 두 사람. 이 두 사람의 인연의 대결도 결코 놓칠 수 없는 것 중 하나이다

킹오파 쿄의 오리지날 캐릭터

센도우 쿄우지



센도우 남매의 맏형으로 남매들과 함께 킹오파97의 초대장을 노리고 몇 번이고 쿄에게 싸움을 건다. 성격은 성실해 보이지만 상당히 멋있게 보이려고 노력한다. 무투가로서의 실력도 나름대로 있지만 스스로 습득한 것이기 때문에 어리숙한 부분도 있는 것 같다. 겉으로는 드러나지는 않지만 남매를 위해주는 일면도 있다. 애칭은 '쿄우'

센도우 쇼우카타



센도우 남매의 차남. 형, 동생과 함께 킹오파97의 초대장을 노리고 있다. 흉폭한 성격으로 모든 일을 힘으로만 해결하려고 한다. 항상 자신감에 넘쳐있으며 격투기를 참고로 한 '원와살법'으로 상대를 쓰러뜨린다.

센도우 준코



'준'이라고 이름이 붙여진 준코 남매의 장녀. 위세당당한 보스의 분위기를 풍기지만 항상 난폭한 행동을 보이지는 않는다. 하지만 적이라고 판단한 상대는 결코 용서하지 않는다.

등장 캐릭터

쿠사나기 쿄



이 게임의 주인공. 어릴 적부터 선조대대로 이어져 내려온 '불을 조종하는 무술'의 영재 교육을 받은 그는 15살에 이미 아버지를 능가한 천재이다. 이번 스토리에서는 킹오파97의 초대장을 노리는 '센도우 남매'와 '오로치'의 습격을 받지만 동료들과 함께 이를 극복한다.

유키



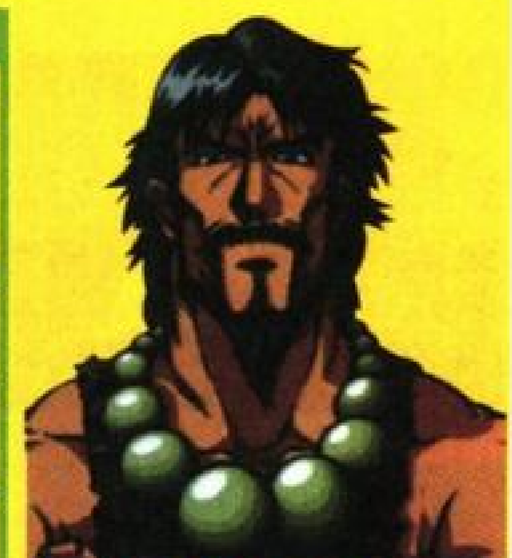
쿠사나기 쿄의 연인으로 쿄보다도 어른스러우며 사람을 잘 돌본다. 똑바른 일면도 있고 재색을 겸비해서 반에서도 인기가 높다. 현재 그녀의 최대 고민은 '쿄가 과연 학교를 졸업할 수 있을까?'라는 것이다.

야가미 이오리



쿄의 라이벌이자 쿠사나기 가문에 적대하는 야가미가문의 일족이기도 하다. 예전에는 같이 협력하여 '야마타노 오로치'를 쓰러뜨린 쿠사나기 가문과 야가미가 묻은 생각의 차이에 의해 분열되어 역사적으로 끝없는 반목을 해왔다. 이러한 인연은 현재까지도 계속되고 있다.

쿠사나기 사이슈



쿠사나기류 고무술의 고수이자 쿄의 아버지이기도 하다. 한때는 오로치 일족에게 육체를 지배당하지만 쿄와의 싸움에 의해서 부활하여 그후 부인이 기다리는 일본으로 돌아간다. 이번에는 쿄의 평범한 아버지로 등장한다.

쿠사나기 시즈카

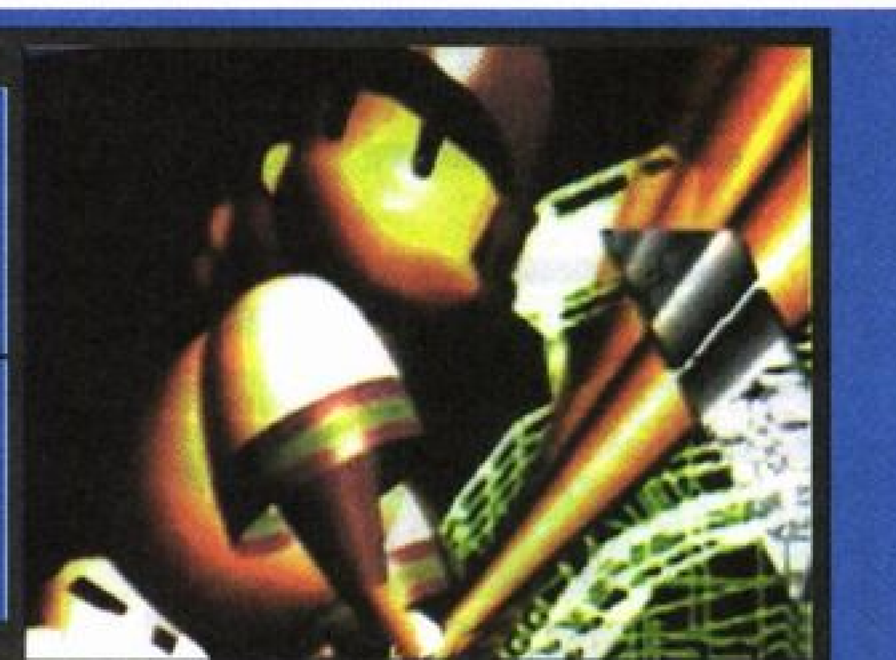


쿠사나기 사이슈의 부인이자 쿄의 어머니. 착한 인상을 주지만 항상 냉정(?)하여 무슨 일이 일어나도 움직이지 않는 성격의 소유자이다.

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

나도 최강의 구단을 만들 수 있다!!

플레이 스타디움3



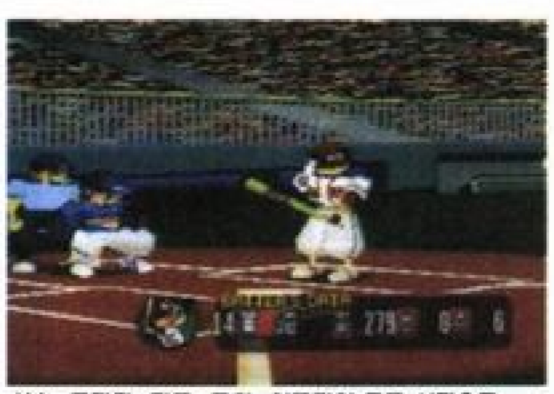
독자의 시스템을 다수 취하고 있는 「플레이 스타디움」 시리즈의 최신작이 드디어 발표되었다. 이제는 시리즈로 정착한 「플레이 스타디움」이 전작으로부터 이어온 야구 게임의 장점은 그대로 두고 새로운 모드와 신 캐릭터를 등장시켜 한층 더 재미를 가져다 준다.

■ 제작사: 반프레스토 ■ 장 르: 스포츠 ■ 발매일: 봄 예정 ■ 발매가 : 5,800엔

플레이 스타디움 제 3탄 개막!!

이 게임에는 단순히 스포츠 액션 게임 뿐만 아니라 플레이어가 감독으로서 게임 전개를 전략적으로 이끌어 나갈 수 있는 시뮬레이션 게임의 요소도 포함되어 있다. 이것에 의해 플레이어는 시합을 시작하기 전에 선수로서 플레이할 지 감독으로서 플레이할 지를 선택해야 한다.

또한 등장하는 선수, 구단도 모두 실명으로 등장하므로 야구팬에게도 기대를 안겨 줄만한 요소가 가득차 있다.

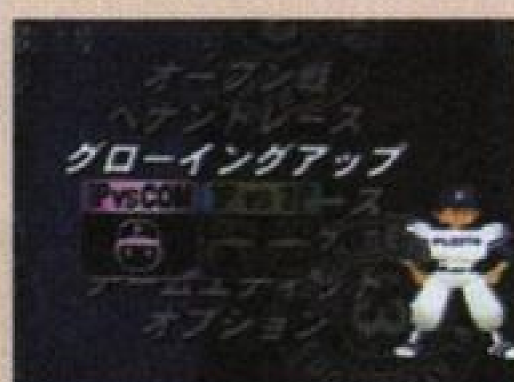


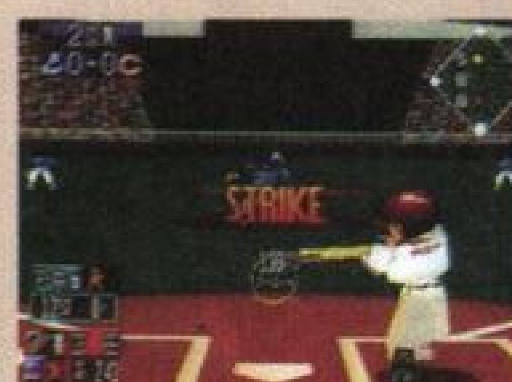
선수, 구단명, 감독, 코치, 야구장이 모두 실명으로 등장한다. 플레이어가 좋아하는 스타일로 최강의 구단을 만들어 보자!



컴퓨터의 레벨은 Easy, Normal, Hard의 3가지이다. 플레이어에게 맞는 레벨을 선택하자. 물론 상대와 대전 플레이도 가능하다

그로인 업 모드





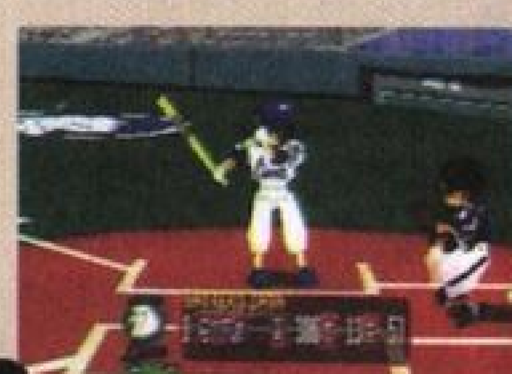
자기 팀을 만들고 COM팀을 이겨서 아이템을 얻자. 최강의 구단을 만드는 것이 목적인 모드이다. 이 게임은 실제 야구처럼 트레이닝을 하고 오픈전에서부터 시작해 페넌트 레이스를 이기는 것이다.

구단을 단련시키기 위해서는 선수 강화가 가장 우선이다. 선수의 컨디션은 항상 체크해두자. 이외에도 선수 강화를 위한 아이템도 준비되어 있다

플레이어 에디트

강한 구단을 만들기 위해서는 강한 선수가 절대적으로 필요하다. 이 「플레이어 에디트」에서는 스스로 캐릭터를 만들 수 있다.

이름을 비롯해서 다양한 요소를 결정할 수 있고 그렇게해서 만들어진 선수는 팀 에디트시에 추가된다. 만든 선수를 자신의 분신이다 생각하고 정성을 다해서 키우자.





자신이 만든 선수가 일본의 유명선수들과 같은 구단에서 함께 경기하거나 라이벌로서 대결하기도 한다

새롭게 추가된 2가지 모드

플레이 스타디움은 시스템이 다양한 야구 게임 시리즈이다. 이번에는 전작에 있었던 7가지 모드 이외에도 「그로인 업 모드」와 「플레이어 에디트」 2가지 모드가 추가되었다.

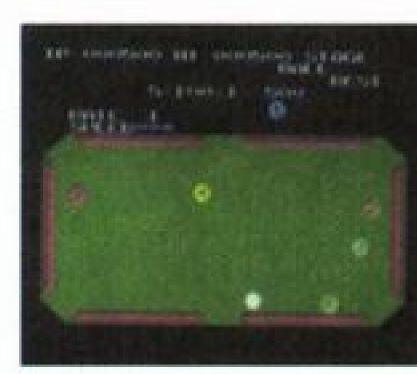
전작보다 파워업된 시스템

새로운 모드 뿐만 아니라 지금까지 있었던 모드도 각 구단에서 파워업하고 있다. 그 중에서도 가장 매력적인 것이 팀 에디트시 감독과 코치를 선수로 출전시킬 수 있다는 점이다. 이것에 의해 왕년의 명 선수들과 눈부신 활약을 하고 있는 현역 선수와의 꿈의 대결도 가능하다. 그외에도 플레이어 모델이 전작보다도 코믹하게 표현되며 야구장내 아나운서는 꾀꼬리 같은 목소리의 아가씨 뿐아니라 야구장에 따라 남성 아나운서가 담당하기도 한다.





코믹한 캐릭터는 플레이어 스타디움2의 마스코트 캐릭터였던 「프레스티군」을 모델로 하고 있다



선수의 배팅을 단련시키는 「홈런 레이스 모드」. 이 모드에서도 상대와 대전이 가능하다



푸른 별의 전설을 다시 한번!

루나: 실버 스타스토리

97년 새턴용으로 발매되어 많은 인기를 얻었던 「루나 실버 스토리」가 플스용으로 이식된다. 그동안 루나를 플레이하고 싶어도 새턴이 없어서 단념해야 했던 플스 유저라면 아주 기뻐할 만한 소식임에 틀림없을 것이다.

■ 제작사: 각천서점 / ESP ■ 장 르: RPG ■ 발매일: 5월 하순 ■ 발매가 : 6,800엔



새턴용 드라마틱 RPG가 플스용으로 등장!



92년에 「루나 더 실버 스타」가 메가 CD로 발매된 이래로 속편 「루나 이터널 블루」, 새턴 재버전 「루나 실버 스토리」 등 유저들의 큰 인기를 받아오던 2D타입의 RPG 「루나」시리즈가 마침내 플스용으로 등장한다.

게임은 기본적으로는 새턴용을 이식한 것으로 변화된 부분은 아직 밝혀지지 않았지만 플스의 뛰어난 무비 기능을 사용한 아름다운 애니메이션 모드는 크게 기대해도 좋을 듯하다. 하늘에 푸른 색 달이 빛나는 세계인 루나를 무대로 영웅 '드래곤 마스터' 소년 아레스와 소꿉친구인 소녀 루나가 그려가는 모험여행을 기대해 보자!





아레스의 소꿉친구 루나



맵 화면. 필드이동 타입이다



얼음에 담긴 빛이 어지럽게 반사되는 '백룡의 동굴'



누구라도 즐길 수 있는 평이한 시스템

이 게임의 최대 매력이라고 한다면 스토리와 각본을 누구라도 즐길 수 있도록 게임 시스템을 가능한한 쉽게 구성했다는 것이다. 참신하고 기발한 시스템을 가진 RPG도 좋지만 가끔은 이해하기 쉬운 RPG를 플레이해 보는 것도 좋을 듯하다. 평소에는 RPG를 하지 않는 사람이라도 매력이 넘치는 「루나」의 세계에 완전히 빠져들 것이다.



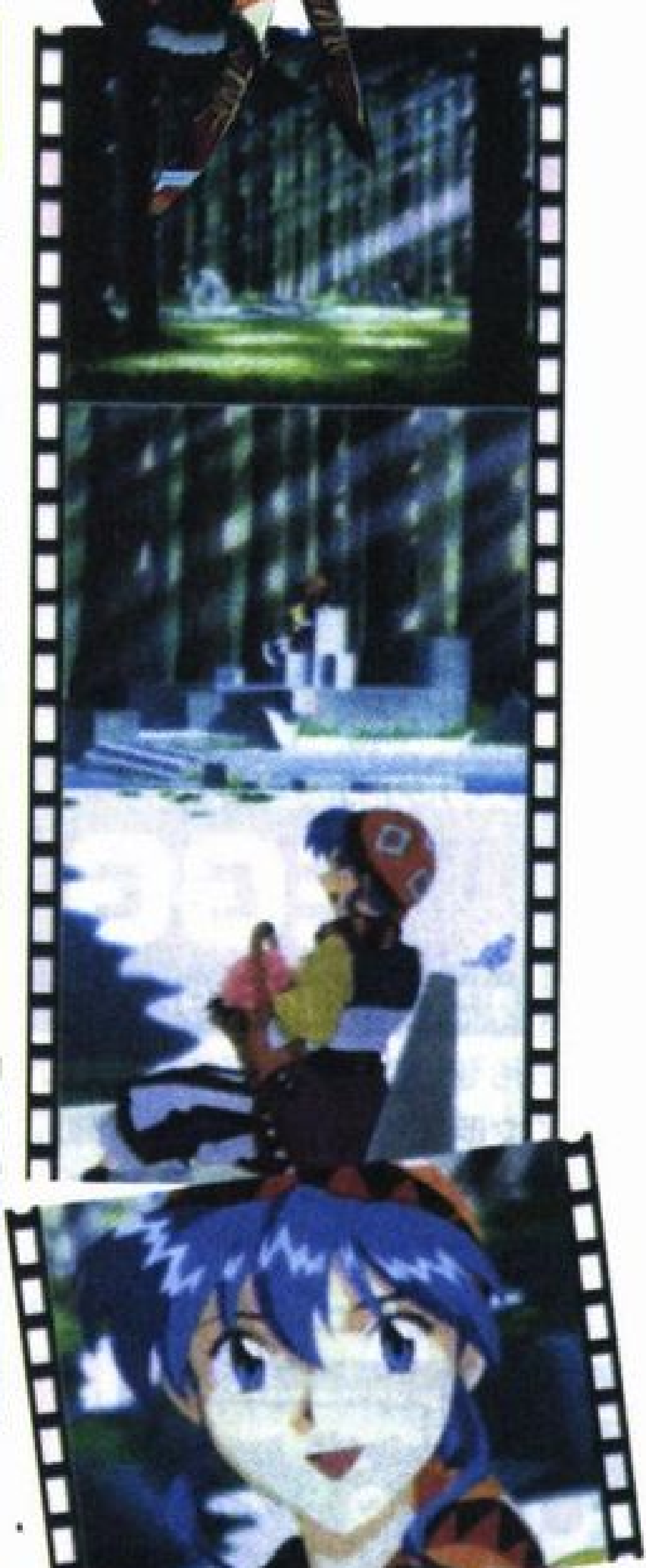
필드 화면에서 적캐릭터와 접촉하면 전투화면으로 돌입한다. 물론 전투도 이해하기 쉽고 아주 재미있게 구성되어 있다



전투중에는 캐릭터가 움직인다

게임 곳곳에서 볼 수 있는 풍부한 애니메이션

이 게임은 대화나 이벤트 등의 애니메이션이 아주 풍부한 것이 특징이다. 또한 애니메이션 데이터를 읽어들이는 시간도 아주 짧기 때문에 기다리는데에서 오는 스트레스가 전혀 없다.





Cheat Codes For PS User!

기동전사 Z건담

GP-01,02의 등장

기동전사 Z건담에서 코우 우라키가 조작하는 GP01-fb와 아나벨 가토의 GP02을 사용할 수 있는 방법이 있다. 우선 GP01-fb, GP02중 한쪽의 배틀 모드를 선택하여 캐릭터와 모빌 슈즈를 선택한다. 이때 선택한 캐릭터에 의해서 최후의 보스가 코우 우라키나 아나벨 가토가 되는데 이것을 무찌르면 캐릭터 선택화면으로 돌아온다. 이제 ×버튼으로 타이틀로 돌아가서 DATA LOAD / SAVE을 선택하여 세이브를 한다. 그러면 플레이어가 무찔렀던 캐릭터(GP01-fb나 GP02)를 선택할 수 있다.



카뮤로 플레이하면 GPO1-fb를 사용할 수 있게 된다



시아로 플레이하면 GPO2로 사용할 수 있게 된다

마이크로 머신

후방시점 플레이와 상대방 차량의 속도를 감소시킴

최고 8명까지 동시에 플레이할 수 있는 레이싱 게임 '마이크로 머신'에서 컴퓨터가 조정하는 자동차가 늦게 가게 하거나 시점을 변하게 할 수 있는 방법이 있다. 방법은 게임 플레이 중에 포즈를 한 다음 아래와 같이 키를 천천히 입력하면 된다.





창궁홍련대

하이스코어 배틀에서 스테이지 선택

이 게임의 하이스코어 배틀 모드에서는 보통 스테이지 1 밖에 플레이할 수 없다 하지만 메뉴 화면이 나왔을 때 하이스코어 배틀 모드에 커서를 맞춘 다음 패드 버튼을 왼쪽 3번, 오른쪽 8번, 왼쪽 5번, 오른쪽 7번, 왼쪽 4번 입력하면 스테이지를 선택할 수 있다. 단 이 방법은 하이스코어 배틀 캠페인에서는 사용할 수 없다.





슈퍼 라이브 스타디움

12가지의 마구 커맨드



마구를 던질 수 있는 것은 한 시합에 몇 번밖에 되지 않는다

슈퍼 라이브 스타디움에서 12가지의 마구를 던질 수 있는 방법이 있다. 이 방법은 투구 모션시에 격투 게임처럼 정해진 커맨드를 입력하면 된다. 단, 페넌트 레이스에서는 이 마구를 사용할 수 없다.

마구 이름	입력 커맨드	특 징
라이트닝 소드	↓↓↓↑ + 투구 버튼	높이 점프를 하면서 아래로 던진다
블레이징 타워	↑↑↑↓ + 투구 버튼	앞다리를 얼굴에 닿을 정도로 높이 올려서 던진다
스카이 스크레이퍼	↓↓↑↓ + 투구 버튼	새우등처럼 휘면서 점프하여 아래로 던진다
스타다이스 팬텀	→→↙↓↘→ + 투구 버튼	볼이 홈 베이스 위에서 5개로 분신한다
데인저 스트라이크	←↙↓↘→↘↓ + 투구 버튼	볼링공을 던지는 폼으로 볼을 던진다
소닉 버터플라이	↓↘→↓↘→ + 투구 버튼	테니스 서브처럼 볼을 아래로 쳐서 던진다
라이징 드래곤	→↓↑ + 투구 버튼	점프하면서 언더 슬로우로 던진다
얼티메이트 폭스	→↘↓↙→ + 투구 버튼	일정 시간동안 어깨의 근육을 아주 크게 해서 던진다
스프래쉬 웨이브	→↘↓↙← + 투구 버튼	허리 위치에서 양손으로 볼을 누르면서 던진다
댄싱 트위스트	↘→ + 투구 버튼	360도 가로로 회전하면서 토네이도 투법으로 던진다
롤링 선더	←↙↓↘→←↘↓↙→ + 투구 버튼	던지는 기세로 전방공중에서 거꾸로 한 바퀴 돈다

모집중

독자 CHEAT CODES

독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼 곳
서울시 마포구 성수동 324-1 범경B/D 5층
게임챔프 PS비법 담당자 앞

어드벤처



동경 23구 제복 워즈

●SME ●98년 2월 26일
●5,800엔

가까운 미래의 동경에서 일어난 '동경 워즈'라고 일컬어지는 정부와 학생간의 전쟁. 이 게임은 전쟁이후 몇 년이 지난 동경을 무대로 미소녀들이 대활약을 그린 어드벤처 게임이다.



애니그마

●코에이 ●봄 예정
●6,800엔

PC용으로도 등장한 3D 액션 어드벤처 게임으로 세계 각지에 산재해 있는 고대유적에 잠들어있는 엄청난 힘을 가진 수수께끼의 돌인 '비석'을 둘러싼 모험을 그리고 있다.



오버 블러드 2

●리버힐 소프트 ●여름 예정
●미정

96년 여름에 발매되어 많은 인기를 얻은 바 있는 오버 블러드의 후속작. 이번에는 미국 동부의 도시인 '이스트 엣지'에 숨겨진 수수께끼를 주인공 아카노가 풀어 나간다는 스토리로 구성되어 있다.



채색의 러브송

●코나미 ●봄 예정
●미정

두근두근 메모리얼 드라마 시리즈의 제2탄으로 카타기리 아야코가 여자 주인공으로 등장한다. 이번에는 문화제 몇일 전의 이야기를 다루고 있으며 스즈네, 코우지, 타쿠미 등 3명의 새로운 캐릭터가 등장한다.

액션



수라의 문

●강담사 ●98년 4월 예정
●5,800엔

일본의 월간 소년매거진에서 연재되어 큰 인기를 얻었던 '수라의 문'이 대전 게임으로 등장한다. 총 8명의 캐릭터가 등장하며 제공되는 3가지 모드 중 백인조수(百人組手)모드는 100명에 이르는 적을 상대로 싸워서 최후에 보스 캐릭터와 대결하는 모드이다.

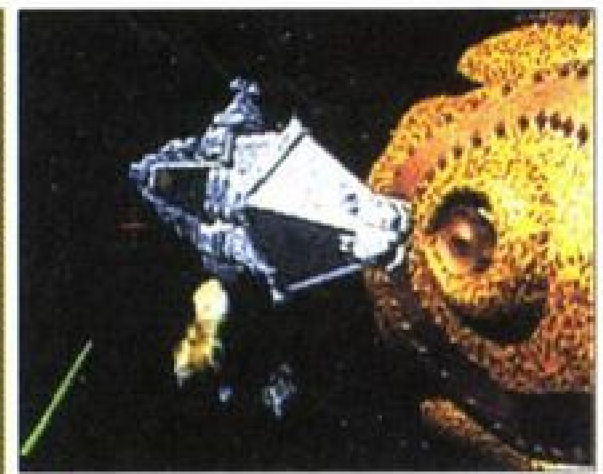


데드 오어 얼라이브

●테크모 ●98년 3월 예정
●미정

아케이드와 새턴용으로 등장한 바 있는 '데드 오어 얼라이브'가 플스용으로도 출시된다. 플스용에서는 다른 기종에는 나오지 않던 플스만의 오리지날 스테이지가 새롭게 추가되었다.

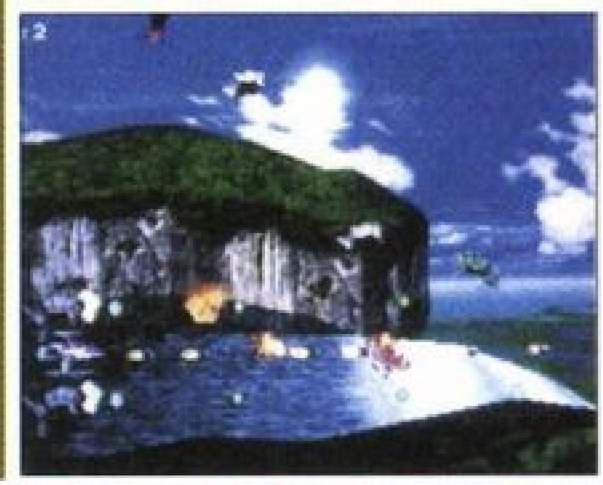
슈팅



더 하이브 워즈

●KSS ●98년 2월 26일 예정
●6,800엔

이 게임은 CG무비와 게임이 동시에 진행되어 마치 플레이어가 영화의 주인공이 된 듯한 느낌을 더해주는 3D슈팅 게임이다. 생물병기 HIVE를 파괴하기 위해 수수께끼의 조직에 잠입하여 암흑의 우주공간, 고대 유적 등 총 20스테이지에서 활약해야 한다.



G 다라이어스

●타이토 ●봄 예정
●5,800엔

아케이드용으로 등장하여 큰 인기를 끌었던 G 다라이어스가 플스용으로 등장한다. 각 존의 중간에 2개의 에리어가 존재하는 에리어 분기나 거대한 보스 캐릭터와 전투 등 아케이드 특유의 매력이 그대로 이식되며 플스용만의 신요소도 추가될 것으로 보인다.

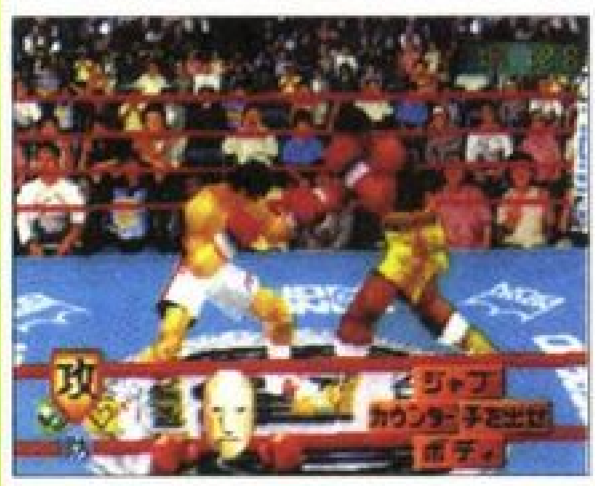
시뮬레이션



J리그 감독이 되어 세계를 제패하자!

●아크세라 ●98년 6월 예정
●미정

이 게임은 현 J리그팀의 감독이 되어 플레이어 자신이 구상하고 있는 팀으로 육성하는 시뮬레이션 게임이다. 선수들의 육성을 시작하여 시설의 확장 등의 모든 수단을 써서 팀을 강화시켜야 한다. 또한 시합 중에는 선수에게 직접 지시를 내려서 팀을 승리로 이끌어야 한다.



파이널 라운드

●아트라스 ●98년 2월 예정
●미정

권투 체육관의 트레이너가 되어 복싱 챔피언을 배출하는 것이 목적인 육성 시뮬레이션 게임이다. 시합 전의 연습모드 이외에도 세컨드로서 시합 중의 선수에게 지시를 내릴 수 있어서 사실적인 권투 경기를 체험해 볼 수 있다.



더 콤비니 스페셜:3개의 세계를 독점하자!

●아트딩크 ●98년 3월 예정
●5,800엔

이 게임은 플스용으로 이식되어 좋은 반응을 얻었던 PC용 경영 시뮬레이션 '더 콤비니'의 스페셜 버전으로 '고양이의 세계', '판타지RPG의 세계', '전쟁직후의 가까운 미래'의 3가지 세계에서 편의점을 경영해야 한다.

스포츠



NBA 라이브 98

●일렉트로닉 아츠 ●98년 4월 예정
●5,800엔

PC용으로는 이미 출시된 농구 게임의 명작. 전작과 마찬가지로 좋아하는 선수를 트레이드하거나 오리지날 드림팀을 만들어서 리그전을 플레이할 수 있다. 각 선수들은 모션 캡쳐로 제작되어 세밀한 숫동작까지도 사실적으로 표현되어 있다.

시뮬레이션



위닝포스트 3

●코에이 ●98년 2월 26일 예정
●6,800엔

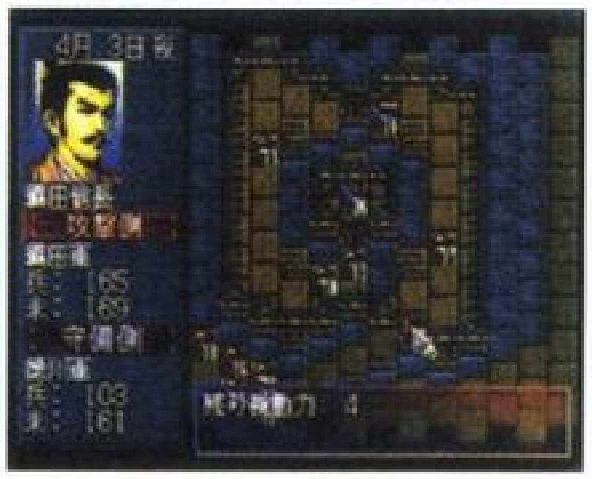
가상의 경마 경기를 생생하게 시뮬레이션화한 위닝포스트의 최신 시리즈로 혈통 같은 신요소가 많이 도입되어 있다. 이벤트에 등장하는 인물을 고문역으로 만들 수 있으며 26명의 실제 현역선수가 등장하는 것이 특징이다.



유구유상곡:세컨드 앨범

●미디어 웍스 ●98년 3월 예정
●미정

이 게임은 97년 여름에 출시되었던 유구유상곡의 속편으로 게임의 무대가 전작과 같은 엔필드의 거리이며 전작의 세계관을 그대로 계승하여 새로운 모험을 즐길 수 있다.



신장의 야망:전국군웅전

●코에이 ●98년 2월 26일
●미정

지금까지 여러 기종으로 이식된 바 있는 역사 시뮬레이션 신장의 야망 그 중에서 다이요의 보좌관이 되는 '무장'이 등장하여 많은 주목을 받은 바가 있는 '신장의 야망:전국군웅전'이 플스용으로 등장한다. 플레이어는 여러 다이요 중 한 명을 선택하여 일본을 천하통일시켜야 한다.

RPG



나이트메어 프로젝트 야카타

●아스크 강담사 ●미정
●미정

미스테리 소설가의 인기 시리즈인 '관(館)'을 소재로 한 RPG. 주인공을 포함한 4명의 사람이 이상한 초대장을 받고 육지에서 멀리 떨어져 있는 섬의 저택에 오게 되면서 이야기가 시작된다. 이 게임에는 소설에서는 표현할 수 없는 게임만의 트릭과 전투가 사용되었다.



트윈비 RPG

●코나미 ●98년 3월 예정
●미정

게임뿐만 아니라 라디오와 CD 등의 매체에서도 큰 인기를 끌고 있는 트윈비가 RPG로 등장한다. 이 게임에서는 라디오 드라마에서 활약하고 있는 캐릭터도 등장하여 본래 의미에서의 시리즈를 모두 모은 것이 특징이다.



브레브 프로브

●데이터이스트 ●봄 예정
●6,800엔

이 게임은 정의의 도적단 '와일드팬'에 속해 있는 어린 소년 아루스가 자신이 제일 좋아하는 즈나에게 내려진 주술을 풀기 위해서 여행을 한다는 내용의 액션RPG이다. 전투 시 몇 개의 단순한 커맨드를 연속해서 입력하는 콤보액션이 돋보인다.

SRPG



가디언리콜:수호수소환

●억싱 엔터테인먼트 ●봄 예정
●6,800엔

가디언리콜은 수호수를 둘러싼 이야기를 주제로 한 미소녀 SRPG게임으로 개성적인 캐릭터들과 독특한 게임 시스템이 이 게임의 매력이다. 언뜻 보면 일반적인 SRPG인 것 같지만 실제로는 독자적인 시스템을 취하고 있기 때문에 플레이하기 약간 어려울 지도 모른다.



브리건다인:유상대륙전기

●이스리스타무 ●98년 2월 26일
●5,800엔

이 게임은 환상적인 세계를 무대로 하여 루소의 기사라고 불리는 몬스터를 조정하는 전사들이 활약한다는 내용의 SRPG이다. 심오한 캐릭터와 세계의 설정을 기반으로 한 극적인 스토리는 결코 놓칠 수 없는 포인트이다.



젤드나실드 스페셜

●코에이 ●98년 3월 19일
●미정

환상적인 세계를 무대로 그려지는 장대한 드라마틱 SRPG가 플스용으로 등장한다. 플레이어는 용병이 되어 주의주장이 다른 6개의 국가나 법왕령 중 어딘가의 힘을 빌려서 대륙을 통일해야 한다.

기타



게임에서 청춘

●키트 ●98년 3월 예정
●5,800엔

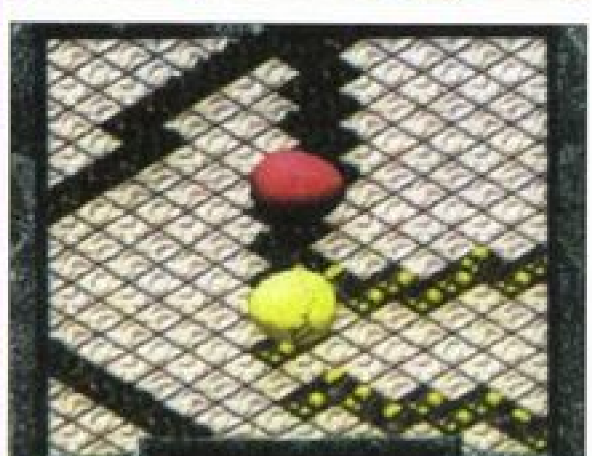
유년기부터 50세까지의 인생을 엮어가는 보드 게임으로 사전에 배치된 4종류 숫자 중 하나를 선택하여 말을 전진시켜서 자신이 원하는 직업 등을 선택해야 한다.



프로젝트 V6

●제너럴 엔터테인먼트 ●98년 2월 예정
●5,800엔

이 게임은 인기아이돌 V6를 게임화한 것으로 플레이어는 V6의 신인 매니저가 되어 멤버의 레슨계획, 업무의 선별, 스케줄 조정 등 여러가지 일을 처리하면서 다음해 신년 콘서트를 어느 정도 성공시키는 것이 목적이다.



에그(EGG)

●도시바EMI ●98년 2월 19일
●5,800엔

땅따먹기 게임을 주제로 한 보드 게임. 플레이어는 달걀 형태의 물체인 '에그'를 굴려 바퀴자국으로 땅을 둘러싼 다음 그 부분에 건물을 만들어서 문명을 탄생시켜야 한다.

PS 액션 리플레이 코드

Tales of Destiny 테일즈 오브 데스티니

- 1회 전투에서 갈드 최대
801F7244 967F
801F7246 0098
- 1회 전투에서 렌즈 최대
801F7248 967F
801F724A 0098
- 1회 전투에서 경험치 최대
801F724C 967F
801F724E 0098
- 소지 갈드 최대
801D37E4 967F
801D37E6 0098
- 소지 렌즈 최대
801D37F4 270F
- 적과의 조우가 없음
D01CCCF4 0020
801D39FA 00FF



초코보의 이상한 던전

- 시에라 코드
900000B8 080002d0
90000b40 340a004d
90000b44 152a0003
90000b48 340a0001
90000b4c 8c0809a8
90000b50 ac0a05f8
90000b54 01000008
90000b58 00000000
- 통상개조코드 필수코드
800000B8 02D0
800000BA 0800
80000B40 004D
80000B42 340A
80000B44 0003
80000B46 152A
80000B48 0001
80000B4A 340A
80000B4C 09A8
80000B4E 8C08
80000B50 05F8
80000B52 AC0A
80000B54 0008
80000B56 0100
80000B58 0000
80000B5A 0000
- 레벨
800AFB3A 00XX
- 최대 HP(최대 270F)
800AFB3C XXXX
- 현재 HP
800AFB3E XXXX
- 레벨업까지의 포인트
800AFB5C XXXX
- 길 9999999
801485AC 967F
801485AE 0098
- 원기 100
301485C8 0064
- 공격력
801485D2 00XX
- 방어력
801485D4 00XX
- 특수방어
801485D6 00XX
- ATB
301485D8 00XX

아이템 코드

- 창고
800B1578 XXYY
800B157A 00ZZ
- 식별의 카드
00
- 확신의 카드
01
- 맵 카드
0A
- 텔레포테이션 카드
0B
- 포션
49
- 미스릴 크로
69
- 강철 크로

아산시아: 마장의 주박

스토리 모드

- 타임
800C572A xxxx
- 스코어
800C5738 xxxx
800C578A xxxx
- 금 99999999
800C578C C9FF
800C578E 3B9A

스테이터스

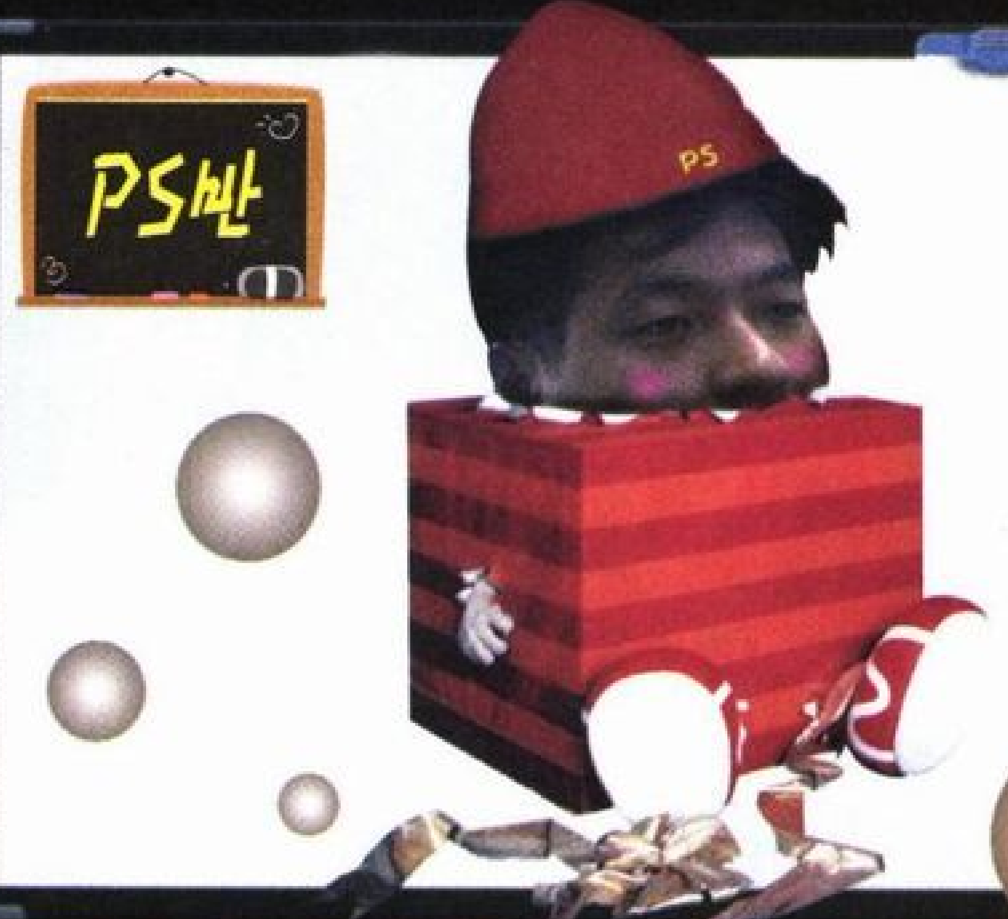
- 레벨(0에서 레벨1)
300BE1BF 00xx
- 최대 HP 9999
800BE1C0 270F
- 현재 HP
800BE1C2 270F
- 최대 MP
(마법을 사용하는 캐릭터에게만 적용)
800BE1C4
- 현재 MP
800BE1C6
- STR 999
800BE25C 03E7
- AGI
800BE25E 03E7
- 컨디션
800BE268 FFFF
800BE26A 00FF
800BE26C 00FF
800BE26E 00FF
800BE270 0000
800BE272 FFFF
- 아이템
801051D0 xxyy xx수 · yy종류
801051EC xxyy까지
00 녹색의 비약
01 녹색의 은혜
02 청색의 비약
03 백색의 비약
04 적색의 비약
05 자주색의 비약
06 신의 은혜
07 정령의 은혜
08 생명의 물
09 물
0A 힘의 물
0B 반사의 물
0C 수호의 물
0D 마법의 물
0E 매직 게이트
0F 빛의 화살
10 불의 화살
11 다크 아로
12 순풍의 돌
13 전이의 돌
14 동료 부름
15 마법의 날개
16 해골시계
18 기의 심지
19 기베심지
1A 독의 단지
1B 성스러운 바람
1C 마법의 우상
1D 바스터 검
1F 다가
21 아이언 크로
23 거대한 도끼
25 이바레스트
27 화염
29 인계의 바람

리얼로봇 파이널어택

- 1P 에너지 게이지
800A756C 0080
- 1P 슈퍼 포인트
800A7576 03E7
- 캐릭터 추가
800822A8 0001
800822AA 0001
800822AC 0001
800822AE 0001

아루남의 날개

- 돈 최대
80064630 C9FF 디스크 1
80064632 3B9A
8006477C C9FF 디스크 2
8006477E 3B9A
- 1회 전투에서 레벨최대
80064650 C9FF 디스크 1
80064652 3B9A
8006479C C9FF 디스크 2
8006479E 3B9A



안녕하세요. PS반 담당자 아가박입니다. 이 PS반이 생긴 지도 벌써 6개월이 되었지만 제가 맡은 것은 겨우 2달밖에 안됐는데 벌써 졸업을 맞이하게 되었군요. 여러분과 헤어진다고 생각하니 조금은 섭섭한 마음이 드는군요. 하지만, 너무 실망하지 마세요 PS반을 떠나기는 하지만 또다른 코너가 신설될 예정이므로 그 코너에서 여러분을 만날 수 있을테니까요. 이 새로운 코너는 아마 PS반 정도 아니, 그 이상의 즐거움을 여러분에게 선사해줄 것이라고 생각합니다. 다시 한번 기대해주세요! 마지막으로 PS반 졸업을 맞으신 분 정말 축하드립니다.

안녕하세요. 저는 어렵게 플스가 생긴 초등학생 강민아라고 합니다. 못된 우리 오빠 이야기를 하려고 해요. 저는 오빠와 함께 돈을 모아 플스를 샀습니다. 그런데 오빠는 2만원밖에 보태지 않고서 맨날 자기만 많이 해요. 그래서 전 제가 돈을 많이 낸 만큼 플스를 아끼고 있어요. 다를 때도 살살, 친척 동생들이 와도 출입을 금지시킵니다. 그러면 또 오빠가 와서 '야 그까짓 오락기가지고 그렇게 신경 쓰냐'는 식으로 말합니다. '그게 친척 동생들보다 더 중요해! 임마.' 라고 하며 제 속을 긁어 놓습니다. 저희 오빠 좀 혼내주세요.

민아양. 대단하시네요. 초등학생이 PS를 자신의 힘으로 구입하다니 오빠는 달랑 2만원만 보태고, PS가 20만원이라면 고작 10%밖에 지원해 주지 않았네요. 민아 오빠는 참 나빠. 돈도 조금 주고 오락은 민아 보다 더 많이 하고. 나쁜 오빠. 민아! 내가 오빠 혼내줄테니까 민아는 걱정하지 말고 게임만 열심히 해요. 그럼 안녕——

안녕하세요? 저는 엉뚱한 방법으로 PS를 구입한 신출내기입니다. 9월 9일이 제 14번째 생일이었거든요. 그래서 전 그토록 갖고 싶었던 PS를 사달라고 했습니다. 그러나 저희 어머니께서는 완강하게 "안돼!" 라고 하셨습니다. 절망에 빠진 저에게 뇌리를 스치며 최후의 수단이 생각났습니다. 게임가게에 있는 PS를 일부러 떨어뜨려 그 책임을 어머니에게로 돌린 후 그 고장난 PS를 얻는 방법이었습니다. 저는 그 망가진 PS를 제 용돈으로 수리해서 PS를 사용하게 되었습니다. 정말 엉뚱하지만 성공률이 대단히 높은 작전이었죠. 아! 그리고 날씨가 추운데 몸조심하세요!

상현군. 엄청난 아이디어에요. 대단해요. PS를 손에 넣기 위한 불굴의 투지. 그리고 완벽한 뒷처리. 그 누구도 생각지 못한 세계 모X로X. 앗! 이게 아니지. 바보! 그런데 이 그림은 뭔가요. 이거 소개해야되요? 말아야되요? 에어리스 몸에 안소니의 얼굴을…. 이거 버려야되요? 말아야되요? 날씨가 추워지고 있네요. 건강유의 하시구요. 어렵게 얻은 PS. 소중히 다루시고, 게임 재미있게 하세요. -아가———박-

안녕하세요. 저는 겨울 보충수업을 열심히 듣고 있는 고2생인 제영석입니다. 며칠후면 고3이 된다는 생각에 제가 가장 아끼던 PS를 팔았습니다. PS를 판 돈으로 우리동네 최신 건슈팅게임 「버철 캅 1」으로 허전함을 달래어 보려고 했습니다. 그러나 마음 한구석 어딘가가 허전하다는 생각이 자꾸 들어서 좀처럼 그 허전함이 잘 달래지지 않더군요. PS를 처음 샀을 당시 수명을 연장시켜보려고 칩도 안 달고 정품만 사용했더니, 경제적 부담이 커서 FF7, FFT, 프론트 미션 2 등 미처 하지 못한 게임이 너무 많아 끓어오르는 한을 주체할 수가 없습니다. 하지만 1년후 수능을 잘 친 뒤, 오늘의 한을 풀기 위해 「게임챔프」를 열심히 보면서 PS에 대한 기초지식을 쌓는데 힘쓸까 합니다. 그럼 안녕히계세요.

영석군. 고3이 된다니. 한편으로는 격려해 주고 싶고, 한편으로는 위로해 주고 싶네요. 고2까지 그래도 PS가 영석군의 친구였을 텐데. 이제PS도 곁에 없으니 이제 심심해서 어떡해요. 그런데 왜 하필 「버철 캅 1」으로 마음을 달래시죠. 차라리 펀치를 한번 하시죠. 애지중지하던 PS가 이제 곁을 떠났으니…. 훅훅. 하지만 1년만 참으면 되잖아요. 아픈 만큼 성숙해지는 법이잖아요. 힘내시구요. 공부 열심히 하세요. 그럼 대학생이 되어서 다시 만났으면 좋겠네요. 화이팅.

아가~~~박 오라버님! 그동안 만수무강 하셨습니까? 저는 챔프를 보는 초열성 여성독자 상윤이라고 합니다. 저는 제가 생각하기에 사상 최초로 게임책을 보고 오락을 즐긴다고 생각합니다. 왜냐하면 제가 킹오파97을 하고 싶어서 오락실에 가면 남자 애들이 이상하게 쳐다보고 또 제가 가지고 있는 게임기(PS)의 소프트웨어를 사러 근처 가게를 가면 주인 아줌마나 아저씨가 비웃고…. 집에서도 부모님이 뭐라고 그러시구…. 정말 힘듭니다. 제가 게임을 그렇게 많이는 안한다고 생각하지만 오빠가 시간을 재 봤을 때는 3시간 45초라고 하더군요. (잉~잉~잉~) 왜 여자는 게임을 하면 안되는지~. 정말 게임하지 말라는 말만 들어도 가슴이 찢어지는 듯 합니다. 아가~~~~~박 오빠! 이런 저의 슬픈 고민을 해결해 주실 수 있을는지요.
초열성 챔프독자 & 게·미·녀 (게임에 미친 여편네) 상윤이가~~~~

미소녀 챔프걸 게·미·녀 상윤양. 상윤양은 굉장히 재미있는 친구일 것 같아요. 날 오라버니라고 부르다니. 쑥스럽군요. (붉어지는 내 얼굴) 하지만 상윤양이 사상 최초의 여성게이머는 아니에요. 상윤양 말고도 더 많은 분이 게임을 즐기고 있어요(당연히 그분들도 매니아죠). 하지만 현재 챔프에 계신 어떤 분이 여성게이머 발굴에 힘을 쓰고 있어요. 그분의 도움을 받는 것도 좋은 방법이라고 생각해요. 현재는 여성 배틀 팀과 여성 유저 게임동호회 창단에 힘을 쓰고 계시죠.
(힌트: 그분은 게임을 통달한 신령과 같은 존재입니다.)
이제 여성도 게임을 즐길 수 있는 세상이 올 거야. 아니 왔어.
그럼 안녕.

졸 업 공 고

이번 2월에 열리는 졸업식에
상기 학생들은 꼭 참석해 주시기 바랍니다.

참석방법

자신의 모습이 찍힌 사진 중에서
가장 재미있는 장면이 있는 것을 챔프로 보내주세요.
그럼 4월호에 실어 드리겠습니다.
기간 : 4월호 마감일 (20일)까지

오늘의 출석

아가박의 챔프학년 PS반 응모요령

PS반에 사연을 보내주시면 아가박와 즐거운 시간을 보낼수 있습니다. 뽑히신 분들은 챔프학교 PS반의 출석부에 기재되어 번호를 부여받게되며 6개월마다 행해지는 챔프학년 졸업식에서 졸업장을 받으실 수 있습니다.
물론 사연이 채택된 분들께는 1,000점을 드립니다.

보내실 곳
서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
게임챔프 챔프학년 PS반 앞 우 121-160

마감일
매월 20일까지



세가의 변신은 유죄?!

새턴이 위험하다. 메가드라이브 시절부터 SEGA의 든든한 후원자 역할을 해 오던 ESP가 그 초능력을 플레이 스테이션에 돌리기도 하고, 자리를 잡아 나간다 싶은 상황에 미국의 공룡 MS와 합작한다는 신기종 얘기도 들려 온다. 정말 새턴은 '저물어 가는 태양'이란 말인가?

철권 3 VS 버파 3

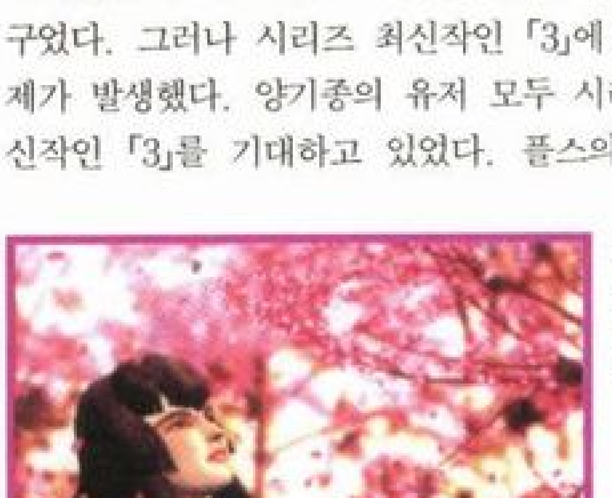
철권과 버파는 기본적으로 3D를 지향하는 격투 게임이다. 3D를 지향하고 있고 여러가지 유사성을 가지고 있으면서도 그 조작감이나 성격은 판이하게 다르다. 그래서인지 두 게임의 플레이어는 나누어져 있고(일반적으로) 가끔씩은 어느 쪽이 우수하다 못하다의 감정대립까지 벌이는 것을 심심치 않게 볼 수 있다. 버파 플레이어와 철권 플레이어의 대립. 그것은 SEGA와 NAMCO가 아닌 새턴과 플스 유저간의 대립으로 이어진다.

철권은 나온다던데 버파는?

각 시리즈의 2편까지는 저마다 새턴과 플스용으로 이식되어(아케이드용에 비해 떨어지는 퀄리티였지만) 두 작품 다 비디오게임 시장을 달구었다. 그러나 시리즈 최신작인 「3」에 와서문제가 발생했다. 양기종의 유저 모두 시리즈 최신작인 「3」를 기대하고 있었다. 플스의 「철권 3」는 신캐릭터다 뭐다해서 시끌벅적한데, 이에 비해 세가쪽은 너무나도 고요하다. 새턴의 유저들이 꿈에서도 바라고 있는 「버파3」. 세가에서도 여러가지 방향으로 이식 가능성 여부를 시험해 보았으나, 결론은 그리 밝지 않은 듯이 보여진다.

새턴, 3D 게임기로는 함량 미달?

새턴으로 버파 3가 이식되지 않는 것 하나 때문에 새턴의 기능 전반을 의심하는 것은 옳지 않다. 버파 3가 워낙에 섬세한 그래픽을 사용하고 있는 까닭에 새턴에서의 재현이 어렵다고 판단한 것이다. 원작보다 떨어지는 이식작을 내어 비난 받을 것을 꺼린 세가사의 작전 또한 엿보인다. 새턴의 3D표현기능이 동급 게임기인 플레이 스테이션에 떨어지는 것은 사실이지만 플레이 스테이션 역시 버파3를 이식하기에는 무리가 따를 것이다. 새턴은 "2D만을 위해 만들어진 하드웨어"라는 혹평도 받고 있지만 절대 그런 것만은 아니다. 새턴에만 있는 많은 3D게임들, 특히 신작 '아셀'을 보고나서도 새턴을 2D 전용 머신이라고 말할 수 있겠는가?



이오이를 새턴에서 만나는 것은 무리인가?



이 감동! 새턴을 사길 잘했어...

98년중 신기종이 발매된다?

지난 1월 10일 세가 아메리카의 버나드 스톨러 사장은 MS사와의 제휴로 새턴의 뒤를 이을 후속기종의 개발을 공식화했다. 미국에서의 끊임없는 소문과 공식발표 이후에도 노 코멘트로 일관하던 일본 측에서도 최근 신기종의 개발을 공식발표 했다. 상세한 정보는 아직 공개되지 않았지만 98년 연말까지는 신기종이 그 윤곽을 드러낼 것으로 보여진다.

여러 유저들이 충격을 받았겠지만, 신기종은 당연히 출시되게 되어있고 차세대 게임기라고 불리우던 게임기가 언젠가는 골동품 취급을 받게 되는 것이 당연하다. 그러나 그 시기가 다소 빨리 다가왔다는 것과 경쟁사인 소니가 후속기종에 대한 구체안을 내놓지 않고 있다는 데에서 불안함이 느껴진다. 그만큼 플스의 생명이 오래 갈 것이라는 계산이 가능하기 때문이다. 이 같은 움직임은 장기적으로 세가에게도 손해를 미칠 것으로 보인다. 거의 비슷한 가격을 지불하고 구입한 게임기인데, 플스의 생명이 더 길게 유지된다면 세가사 자체의 신뢰도가 크게 떨어질 것은 당연한 일이다(새턴을 신기종으로 무료 교환해 준다면 얘기가 다르겠지만). 이전의 세가가 취해온 사업형태를 볼때 구기종은 외면당

할 가능성이 크다는 것을 감안하면, 기존의 새턴유저를 위한 충분한 장치를 마련한다거나 기계의 성능이 매우 뛰어나지 않는 한은 구매자들이 세가사 제품의 구입을 꺼리게 되는 현상이 발생할 것이다. 또 다시 같은 일을 겪지 않기 위해서 말이다.

4M 램팩과 새턴의 가능성

여기까지 읽어 내려온 독자라면, 아! 정말 새턴은 끝인가? 라는 생각을 가질지도 모르겠다.



X-MEN VS 스트리트 파이터



슈퍼 로봇대전 F를 하는 동안은 로딩시간에 윗몸 일으키기를 하지 않아도 된다

하지만 천만의 말씀이다. 새턴을 아직까지도 동급최강의 요소들을 가지고 있다. 「X-MEN VS 스트리트 파이터」를 플레이 해보았는가? 여전히 2D이지만 경쟁 기종에서는 절대 흉내조차 못낼 정도의 완벽한 이식을 자랑했다.

더불어 캡콤에서는 자사의 2D격투 게임을 줄줄이 발매할 계획을 가지고 있다. 물론 새턴용 4M 램팩 대응으로 말이다. 3D가 게임의 모든 것이 아니듯 3D능력만으로 게임기의 성능판단을 하는 것은 경솔한 사고가 아닐까?



○「18추」 소프트의 존재가치는 단순히 성인용 소프트로만 그치는 것이 아니다. 내용에 있어서 표현의 폭을 그만큼 넓게 가지고 있다는 것이 주된 존재가치가 아닐까?

새턴은 살아 남는다

반다이와의 합병 실패, ESP의 플스 참여 등이 한국의 새턴유저들에게도 많은 상심을 주었을 것이다. 그러나 이 같은 사실들을 새턴 소프트의 공급이 당장 끊기는 것처럼 확대 해석하는 경향이 있는데, 그럴 필요는 없다고 본다. ESP는 여전히 새턴의 동반자이며 반다이 역시 지속적으로 새턴용 소프트를 내놓고 있다. 게다가 아직 많은 명작 소프트들이 새턴 전용으로 존재하고 있으며 발매 예정에 있다. 타기종에 비해서 '어떻다 라든지, '뭔가를 빼앗겼다' 라는 어린애같은 마음 때문에 스스로를 고민에 빠뜨리는 일은 삼가해야 겠다. 새턴은 죽지 않는다. 성능의 고저 문제를 떠나서, 소프트 수의 다소를 떠나서, 새턴은 하나의 개성을 가진 게임기이기 때문이다.

세가 새턴이 일어선다

세가사 사장 전격 교체!



저명한 제작자 이이노 겐지가 이런 말을 했다. "이리마지리(入交)씨가 있어서 세가와 거래하는 것이다."라고. 어쨌든 금년의 세가는 이전과는 다른 모습을 보일 것임에 틀림없다

이제까지 세가의 부사장직을 수행하며 나카야마 사장을 보조해 오던 이리마지리쇼이치로(入交昭一郞)씨가 세가사의 새 사장으로 취임하게 되었다. 사장이었던 나카야마씨는 실질경영에서 물러나, 부회장으로 취임하였다. 이 갑작스러운 인사에 관해 일부 매스컴에서는 '나카야마씨가 세가 새턴 판매실적 부진과 반다이 합병실패 등의 책임을 지고 경영직에서 물러났다' 라는 식으로 보도했지만 세가측의 발표에 의하면 "(이번 인사이동에 관해) 여러가지 억측이 있을 수 있겠지만, 세가 새턴은 세가의 기종중 가장 많이 보급된 게임기이므로 판매실적 부진에 의한 사임이라는 말은 근거없는 얘기 입니다."라고 부정했다. 단, 이 새로운 체제하에서 대대적인 세가사의 변신은 불가피한 것으로 보인다. 이리마지리 사장은 세가사로 이적해온 후, 게임제작자 관계자들, 유력 크리에이터들과 친근한 관계를 유지해 왔으며, 그의 사람됨에 반하여 그를 따르는 게임업계 사람들도 상당수에 이른다고 한다. 이리마지리씨는 특유의 원만한 대인관계와 행동력으로 게임업계에 거대한 새바람을 일으킬 인물로 벌써부터 주목을 받고 있다.

이달의 주목 라인업

건 그리폰 2



게임아츠가 내놓는 3D시뮬레이션 슈팅게임. 전작 '건그리폰 유라시안 컨플릭트' 를 계승, 발전시킨 그래픽과 시스템이 게이머들의 마음을 빼앗는다.

슈퍼 로봇대전 F 완결편



기다리고 기다리던 슈퍼로봇대전 F 완결편의 최신 정보이다. 완결편에서 새로 등장하는 로봇에는 어떤 것들이 있을까? 전편에서는 볼 수 없었던 그래픽도 추가되었다는데... 최신 정보를 대공개한다.

신세기 에반겔리온 -강철의 걸프랜드-



애니메이션부터 캐릭터 상품에까지 최고의 인기를 누리고 있는 에반겔리온 시리즈의 외전. 이미 윈도95용으로 출시되어 큰 인기몰이를 했던 바로 그 작품이 새턴으로 출격준비중이다.

역전의 용사들이 다시 뭉쳤다

슈퍼 로봇대전F -완결편-

지난 가을에 발매된 슈퍼 로봇대전F. 많은 양의 시나리오 때문에 1부와 2부로 나뉘어져야했던 아픔을 딛고 발매 연기 끝에 우리 앞에 전작보다 더 화려한 모습으로 나타났다. 로봇 대전 매니어들이 그토록 기다리던 전설거신 이데온과 타이탄의 등장. 현재 개발 진행도 75%.



■ 제작사: 반프레스토 ■ 장 르: 시뮬레이션RPG ■ 발매일: 98년 봄 예정 ■ 발매가 : 미정

「완결편」의 체크 포인트 2가지

이번 완결편에는 전작과 비교해 크게 달라진 점이 2가지 있다. 과연 그것이 무엇인지 알아보자.

CHECK 1 기체의 개조단계가 세분화되었다

「슈퍼 로봇 대전 F -완결편-」이 전작에 비해 크게 달라진 점이 있다면 그것은 유니트 개조이다. 「슈퍼 로봇 대전」 시리즈의 백미라고도 할 수 있는 유니트 개조는 각 기체의 무장, 장갑, 내구력을 강화시키는 것으로 게임에서 절대적인 위치를 차지하고 있다. 「슈퍼 로봇 대전 -완결편-」에서는 5단계였던 개조단계를 10단계로 세분화하여 전략성을 높였다.



완결편에 와서는 이렇게 세분화되었다

CHECK 1 그래픽이 대폭 손질되었다

전작에 비해 이번 「슈퍼 로봇 대전 F -완결편-」에서는 몰라볼 정도로 그래픽의 많은 부분이 수정되었다. 아래 나온 에반게리온의 폭주 모습을 비교해 보면 한눈에 알아볼 수 있을 것이다.



○○이렇던 이야기 이렇게 변했어요





이데온의 모습

새로운 동료, 그들의 힘은 백만 대군보다 강했다

슈퍼 로봇대전 시리즈의 특징은 선 라이즈 식구들이 다나온다는 점이다. 이번에도 어김없이 새로운 기체 2대가 소개되었다. 그것은 전편 엔딩에 잠시 소개되었던 이데온과 타이탄.

허공에 나타난 거대한 그림자 - 전설거신 이데온

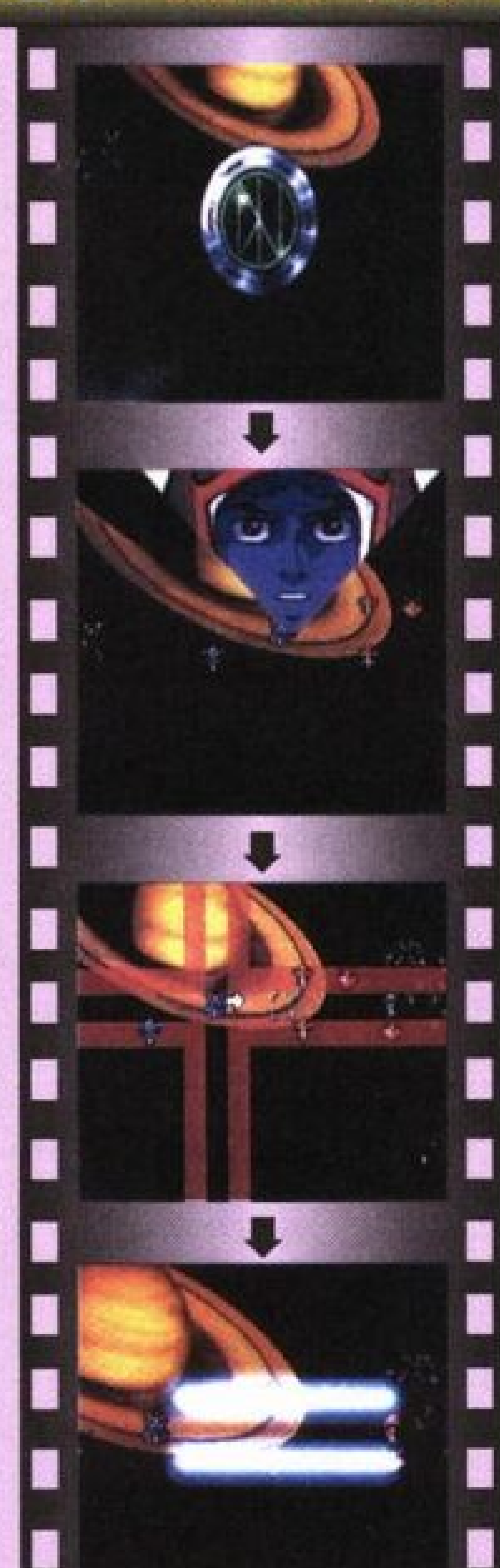
완결편에서의 이데온은?

「슈퍼 로봇대전 시리즈」에 처음으로 등장하는 「전설거신 이데온」. 「이데온」이 나오기만을 기다린 로봇대전 팬들에게는 기쁜 소식이 아닐 수 없다. 가라오케 모드에 이데온 주제곡도 삽입된다. 뿐만 아니라 「슈퍼 로봇 대전 F -완결편-」의 이야기의 결말은 이데온의 활약에 따라 변하니 이데온 팬들은 기대해 볼만 하다.

이데온이 사용할 병기는?

사정거리에 존재하는 모든 것들을 부숴 버리는 최강의 맵병기 「이데온 소드」!

이데온의 최대장점은 강력한 파괴력을 지닌 최강의 맵병기 「이데온 소드」와 「이데온 건」을 장비하고 있는 것이다. 이것을 사용하기 위해서 이데온 만의 독자적인 시스템이 생겼는데, 이름은 「이데온 게이지」. 이 「이데온 게이지」가 빛나면 「이데온 소드」를 사용할 수 있다. 파괴력이 강하



이데온 소드의 발동장면
이데온 사인이 빛나면 이데온 소드를 발동시키자

3차 슈퍼 로봇대전 이후 레귤러로만 활약을 한 – 무적철인 타이탄

완결편에서의 타이탄은?

전작에서는 얼굴만 살짝 드러낸 타이탄3. 하지만 이번 「완결편」에서는 타이탄의 활약을 지켜볼 수 있게 되었다. 타이탄 자체가 워낙 강한 기체이고, 파일롯의 능력이 뛰어나기 때문에 공격면에서는 나무랄데가 없는 기체이다. 타이탄만 있다면 어려운 전투도 쉽게 풀어나갈 수 있지 않을까?



타이탄의 모습

타이탄의 등장 데모와 선 어택은 어떻게 되었나?

팬들의 바라던 대로 등장 데모는 존재한다. 이 데모는 「다이어택」과 「다이파이터」가 변형·합체될 때의 모습이다. 변형이 시작됨과 동시에 주인공은 "타이탄 COME HERE!"라는 말을 외친다. 하지만 「선 어택」에 관한 것은 아직 미지수다. 「선 어택」이 어떤 모습으로 나올지는 오직 파일롯만 알고 있다.



타이탄의 등장 데모 신

타이탄은 이렇게 변해왔다



SFC용

제 3차 슈퍼 로봇 대전
이 게임에 타이탄이 처음으로 등장했다. 이때 타이탄은 힘을 발휘하지 못했다.

3차때의 타이탄



SFC용

4차때의 타이탄, 타이탄 멤머의 작열

제 4차 슈퍼 로봇 대전
이때와서는 그래픽이 약간 수정되었다. 그다지 미려하지는 않다.



PS용

4차S의 타이탄, 타이탄~크래쉬

제 4차 슈퍼 로봇 대전S
스크램블이라는 꼬리표를 달고 나온 4차 PS판. 이번에 그래픽 수정이 뿐만 아니라 음성이 추가되었다.

이렇게 타이탄은 3번에 걸쳐 점점 변해왔다. 이번에 등장할 타이탄은 과연 어떻게 변해서 우리 앞에 나타날까? 타이탄 팬들은 기대해도 좋을 것이다.

기 때문에 한치의 오차도 용납되지 않는다. 일렬로 적이 늘어서 있다면 한방에 끝내주자.

이데온이 최강으로 만들어 준 최고의 바리어 「이데온 바리어」

위에서 나온 최강의 병기 이외에도 이데온에게는 「이데온 바리어」라는 것이 존재한다.

일반적으로 에반겔리온의 AT필드는 4000정도의 대미지를 방어해 내고, H. M계열이 가지고 있는 빔 코팅은 1200정도의 대미지를 소화해 낼 수 있으며 오라 바리어는 3000정도의 대미지를 흡수한다. 하지만 「이데온 바리어」는 이와는 상대가 되지 않을 정도의 방어력을 지니고 있다고 한다.



이데온 바리어의 발동모습

그밖에 「완결편」에서 만날 동료는?

새로 등장하는 이데온과 타이탄 이외에도 「슈퍼 로봇대전F -완결편-」에는 전작과 마찬가지로 다양한 종류의 로봇이 등장한다. 이번에는 그중 대표적인 기체만 소개하겠다.

허공을 가르는 강철날개, 죽음을 두려워하지 않는 완벽한 머신 – 그레이트 마징가

「마징가 Z」의 강화판인 「그레이트 마징가」. 「브레스트 화이어」가 「브레스트 번」으로, 또 「썬더 브레이크」라는 기술이 추가되고 무장에 관련된 것들이 변했다. 여전히 탑승자는 한명뿐이다.



그레이트 마징가의 썬더 브레이크 작열

최강의 건담 유니트, 공수양면에서 뛰어난 실력을 발휘하는 만능기체 – 건담 F91

등장하는 유니트 중에서 고성능 기체에 속하는 「건담F91」. 강력한 병기 「베스바」를 사용하며 기력이 120을 넘을 때는 「분신」을 발동시킨다. 건담 계열의 파일롯이 탑승 가능하다.



건담 F91의 베스바가 발동하였다

건담 계열에서 최초로 핀판넬을 장착한 – 뉴 건담

「역습의 샤아」에서 아무로의 전용기로 나오는 뉴 건담. 이번에도 아무로가 탑승한다면 결과는 뻔하다.



뉴 건담의 탑승자가 아무로다



우주에서 대활약이 기대되는 거대 M.A. 맵병기를 가진 우주전 전용유니트 – GP-03 덴드로비움 – 속칭 건담 0083의 「MK-Ⅱ」

OVA「건담 0083 - 스타 더스트 메모리-」에 등장하는 거대 모빌아머. 맵병기를 장비하고 있으며 이동속도가 빠른 고성능 기체이다. 우주전 전용기체이기 때문에 지상에서 사용될지는 아직 미지수다.



화려한 GP-O3의 점프

도몬과 동방불패의 싸움은 아직 끝나지 않았다.

이제 동네방네 소문 다난 도몬과 그의 사부이자 「데빌건담」의 부활을 꿈꾸는 희대의 격투가 동방불패의 싸움. 이번에도 두사람의 진한 애정이 깃들여져 있는 싸움이 재현된다. 무대는 T. V판과 같은 기아나 고지이다. 이번에는 누가 승리할까?



도몬의 샤이닝 핑거 소드 발동

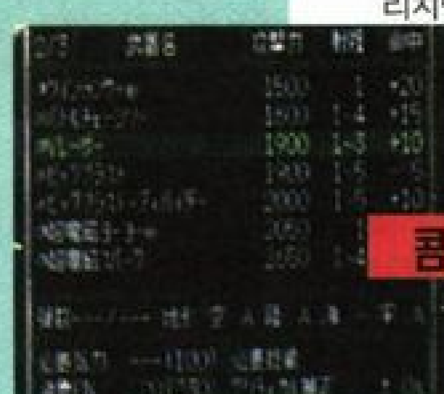
그 밖의 다른 정보들

이밖에도 「슈퍼 로봇대전F -완결편-」에는 전편과 다른 것들이 많다. 하나하나씩 알아보자.

서브 파일롯은 어떻게 되는가?



시나리오중 「애인이 없어」 라는 대사를 선택하는 2번째 주인공. 혹시 잘못 선택하면 다시는 등장하지 않는 것인지? 하지만 걱정할 필요가 없다. 왜? 「완결편」에서는 등장하니까.



리얼계로 플레이하면…?

콤바트라 V의 무장은?

슈퍼 로봇계일 때 「콤바트라 V」에 「V 레이저」의 무장이 추가된다. 리얼계의 무장추가는 진행 중이다.

필살! 게슈펜스트 펀치



필살! 게슈펜스트 펀치

일정조건을 만족하면 주인공이 필살기를 배울 수 있다. 조건은 슈퍼로봇계의 열혈타입 주인공을 선택하면 된다. 주인공이 여자이면「게슈펜스트 펀치」를 남자면「게슈펜스트 킥」을 배우게 된다.

아군이 전멸하게 되면?

아군이 전멸하면 입수한 돈이나 아이템 그리고 경험치는 그대로인 채로 다시 그 스테이지 처음부터 시작한다. 이 방법을 악용(?)하면 제4차 슈퍼 로봇대전처럼 레벨을 올릴 수 있을 것이다.



게임오버 화면. 달라진 게 하나도 없다

입수하기 어려운 귀중품들을 얻자.

고성능 레이더

■ **리얼계 제2화**
더 · 스트레인저
네이가 탑승한 오제를 물리치면 10% 확률로 입수할 수 있다.

■ **슈퍼계 제6화**
사도 · 습격
8턴째 퇴각하는 네이가 탑승한 오제를 물리치면 얻을 수 있다.

■ **리얼계 제8화**
수전기대(獸戰機隊)출격
특수 증원된 브록켄 백작이 탑승한 그루를 물리치면 입수가능.
●조건 : 5턴 내에 초기 배치된 적을 전멸시켜야 한다.

■ **리얼계& 슈퍼계 제17화**
포위망을 돌파하라
세티가 탑승한 라이그 · 게이오스를 물리치면 입수가능. 그러나 난이도가 굉장히 높다.
빠른 빌바인의 기력을 끌어올린 후 라이그 · 게이오스를 물리치자.

■ **리얼계& 슈퍼계 제21화**
쟈브로의 침입(전편)
특수증원의 갸브레가 탑승한 아슈라 템플을 물리치면 입수가능.
●조건 : 4턴까지 초기 배치된 적을 전멸시켜야 한다.

미노프스키 크래프트

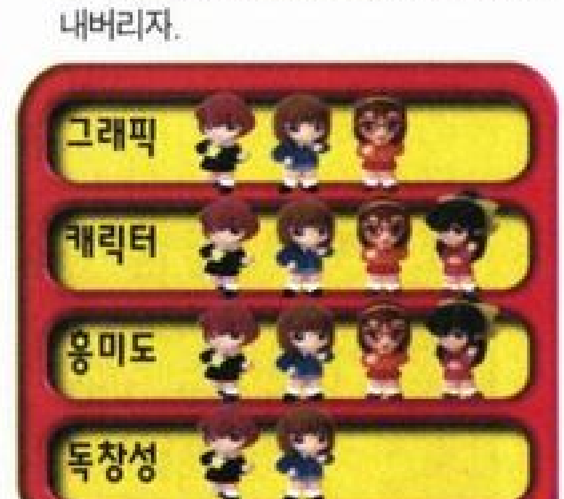
■ **리얼계& 슈퍼계 제22화**
쟈브로의 침입(후편)
제브가 탑승한 라이그 · 게이오스를 물리치면 입수가능. 14턴째 퇴각하기 때문에 속공을 해야한다.

■ **리얼계& 슈퍼계 제29화**
아데레드 · 탈환
로브가 탑승한 제이드람을 물리치면 입수가능. 하지만 그는 1회 전투후 퇴각하기 때문에 한번에 결판을 내야한다.

파티마

■ **리얼계& 슈퍼계 제25화**
대장군 가루다의 비극
오레이나를 물리치면 입수 가능하다. 가루다가 오레이나를 물리치면 입수할 수가 없다. 꼭 한놈만 가능하다. 그것은 바로 콤바트라 V.

■ **리얼계 제34화**
재회의 상크킹덤
하만 · 칸이 탑승한 큐벨레이를 물리치면 얻을 수 있다. 10턴째 퇴각하기 때문에 열혈을 사용해 필살기 연발로 끝내버리자.



에반겔리온 새턴으로 재출격

신세기 에반겔리온 -강철의 걸프렌드-



그간 소문으로만 들려 오던 PC게임 강철의 걸프렌드의 이식이 사실임이 확인되었다. 가이낙스가 직접 개발을 맡은 만큼 높은 완성도가 기대되는 '강철의 걸프렌드'의 정보를 공개한다

■ 제작사: 세가 ■ 장 르: 어드벤처 ■ 발매일: 3월예정 ■ 발매가 : 6,800엔

또 하나의 에반겔리온을 만난다



본 게임, 「신세기 에반겔리온-강철의 걸프렌드」는 애니메이션 8화부터 13화까지의 사이드 스토리(본편에서는 다루어지지 않았던 내용, 외전)에 해당하는 작품이다. 불황을 거듭하고 있는 PC게임 시장에서도 큰 히트를 기록한 게임으로 게임기로의 이식을 기다리고 있던 게이머들도 많았을 것이다. 이제 그 기대의 대작을 새턴에서도 즐길 수 있게 된 것이다.

시스템은 간단하게 드라마성은 더욱 강하게

'강철의 걸프렌드'는 「이동」, 「말하다」 등의 커맨드로 진행하는 어드벤처 게임의 형식을 취하고 있다. 단순한 게임성보다는 드라마성에 그 주안점을 두고 있기 때문이다. 다시 말하면 한편의 스토리를 감상하는 기분으로 플레이하는 게임이다.



네르브 본부의 내부, 무척 복잡한 구조로 되어 있으니 길을 잃지 않도록 조심하자

등장 인물



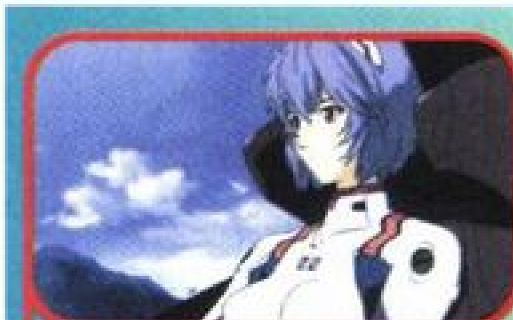
이카리 신지

본 편의 주인공이자 플레이어의 분신인 14세 소년. 인류에게 위협의 대상이 되고 있는 「사도」에 대항할 수 있는 유일의 병기인 에반겔리온 초호기의 전속 파일럿. 대인관계에 능숙치 못한 폐쇄적이고 소극적인 성격의 소유자. 게임 속에서도 그 성격 그대로일까?



소류 아스카 랑그레

독일계 혼혈아로 14살의 어린 나이에 벌써 대학을 졸업한 수재. 콧대 높고 자만심이 강하다. 에바 2호기의 전속 파일럿. 성격 탓에 같이 살고 있는 신지와 사사건건 대립한다.



아야나미 레이

가장 처음 에바의 파일럿으로 발탁된 소녀. 에바 영호기에 탑승하여 과거의 경력은 비밀에 휩싸여 있다. 말수가 적고 감정의 표현이 거의 없는 캐릭터. 이미 애니메이션을 접한 독자라면 그녀에 정체에 대해서 대략은 짐작이 갈 것이다.



키리시마 마나

- 오리지널 캐릭터

이 게임에 조금이라도 흥미를 가지고 있는 게이머라면 마나의 존재를 이미 알고 있을 것이다. 그녀는 주인공들이 다니는 학교에 전입해 온 14세의 소녀로 스토리 진행에 있어서 중추적인 역할을 맡게 된다. 게임의 타이틀에서 여러 가지 억측이 난무할 수 있겠지만, 직접 플레이해 보기 전에는 아무도 알 수 없는 일. 한 가지 그녀가 스토리에 재미를 더해 줄 것이라는 것만은 의심의 여지가 없다. (다른 등장 인물도 그렇듯, 그녀의 성(姓)인 키리시마도 다른 캐릭터처럼 2차대전 당시의 전함에서 유래한다. 참고로 신지의 성, 이카리는 닻이라는 뜻.)



카츠라기 미사토

전략을 세우는 것부터 직접 실행까지 작전에 관한 모든 것을 담당하는 네르브의 작전부장. 동시에 신지와 아스카의 보호자이기도 하다. 이 게임에서는 고민 많은 소년 소녀의 상담역으로서 그들을 돌보는 역할을 한다.



의문의 폭발사고, 전학생 마나. 둘 사이에는 어떤 관계가?



갑자기 등장한 라이벌에 신경을 곤두세우는 아스카



너무나 오랫동안 기다렸다

건 그리폰2

GUNGRIFFON II

집념의 게임을 계속해서 내놓고 있는 게임 아츠가 다시 한번 내놓는 집념의 게임. 높은 완성도와 현실적인 세계관으로 많은 호평을 받았던 「건 그리폰(GUN GRIFFON)」의 속편 「건 그리폰2」의 정보를 대공개한다!!

■ 제작사: 게임 아츠 ■ 장 르: 슈팅 ■ 발매일: 4월 23일(예정) ■ 발매가 : 6,800엔



3D슈팅 게임 「건 그리폰」의 속편이 드디어 등장!

「건 그리폰2」는 96년 3월 발매되었던 3D 로봇 슈팅 게임 「건 그리폰 유라시안 컨플릭트(GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT)」의 속편이다. 이번 「2」에서는 전작에서 호평을 받았던 시스템과 세계관을 계승하면서도 대폭적인 개량과 새로운 요소의 추가를 이루어냈다. 「건 그리폰2」는 전작에서 완벽히 다루지 못했던 '제501기동대전차 부대'의 활약을 그리고 있다. 새로운 주력 머신으로 최신예 기동병기 '12식 장갑보행전투차 개조형'이 등장하게 되었다. 플레이어는 이 머신에 탑승해 동료들과 함께 2015년의 전장을 헤쳐 나간다.

똑똑해진 CPU

전작에 비해 적 캐릭터들의 AI(인공지능)를 대폭 강화시켰다. 그냥 쏴 대는 마구잡이 게이머는 이제 설 자리를 잃었다. 「건 그리폰2」는 전작보다도 더욱 치밀한 전략을 요하는 게임이다.



CPU가 강해질수록 동료 캐릭터는 의지가 된다

고맙다 우리 편!

플레이어는 게임에 많은 보탬이 되는 동료 캐릭터를 8개의 기체(다섯 대의 로봇과 세 개의 헬리콥터) 중에서 선택할 수 있다. 적과의 상성을 고려해서 선택하도록 하자.

강화된 연출 효과

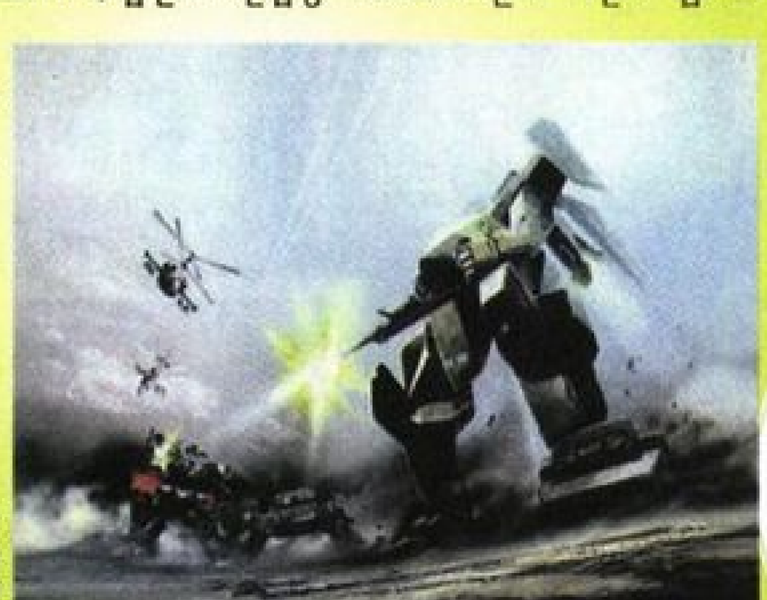
탄을 발사하거나 폭발시 점화원의 묘사를 추가하였다. 전차나 헬리콥터가 일으키는 바람은 폴리곤으로 묘사하고 있다. 이 밖에도 많은 효과들이 추가되었다.



폭발의 연기와 불꽃, 전작에 비해 리얼감이 더해졌다

스토리

때는 21세기의 초엽. 종교 대립, 민족 분쟁, 이상 기후, 식량 부족 등으로 최악의 상황이 되어 가던 세계는 APC(아시아 태평양 공동체), PEU(범 유럽 연합), AFTA(아메리카 자유무역 협정), OAU(아프리카 통일 기구) 등 네 개의 단체로 분열되기에 이르렀다. 중동에서의 패권을 다투는 대립은 이윽고 APC와 PEU의 대립으로 변하여 일본의 외인부대가 북아프리카의 APC군으로서 투입된다. 헌법상 해외로의 군사 파견이 금지되어 있던 일본이 헌법을 개정하여 해외로의 파병을 개시한 것이다. 정의를 위해 싸우는 것이 아닌 전쟁에 투입된 그들의 눈에 비친 '전장'이란 어떤 것일자…



12식 장갑보행전투차 개조형은 시험 작품인 까닭에 사치스러울 만큼 높은 사양을 자랑한다

4개의 모드가 존재

전작에는 게임의 메인에 해당하는 「시나리오 모드」, 연습 모드와 타임어택 모드를 겸하는 「엑서사이즈 모드」가 존재했었다. 이번 「건 그리폰2」에서는 전작의 모드에 새로운 「VS 배틀」모드와 「서바이벌 모드」를 추가시켰다. 이 새 모드는 대전 케이블을 사용하는 모드로, 두 대의 새턴 유저가 경쟁을 할 수도 있고 서로 협력해서 플레이를 할 수도 있다.

여기에 건 그리폰의 네 가지 모드를 소개한다.

■ 시나리오 모드 (SCENARIO)



건 그리폰의 메인이 되는 모드. 플레이어는 '12식 장갑보행전투차 개조형'을 조작하여 주어진 임무를 수행해 나간다. 각 시나리오에는 각각 특정의 승리 조건이 설정되어 있다. 예를들어 시나리오 1에서는 적의 수송 루트를 끊기 위해 '적 신형기를 전멸'시키는 임무가, 시나리오 2에서는 엔지니어의 구출을 위한 '아군 헬기 수호'의 임무가 클리어의 조건으로 주어지게 된다.

■ 연습 모드 (EXERCISE)

배치되어져 있는 적을 모두 파괴하면서 골인 지점으로 향하는 모드이다. 초보자용과 숙련자용의 설정이 가능하며 골 라인에 들어가는 시간을 겨루는 타임어택 모드도 겸하고 있다. 게임을 처음으로 시작하는 플레이어는 여기서 충분한 연습을 하는 것이 좋다.

그 밖의 변경 사항

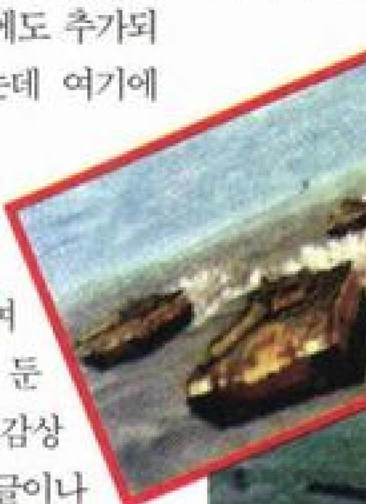
이미 말한 바와 같이 「건 그리폰2」에서는 대폭적인 개량이 이루어졌다. 지금까지 설명한 것 이외에도 추가되거나 변경된 요소가 있는데 여기에 그것을 소개한다.

리플레이를 감상하자

파워 메모리를 사용하여 미션 데이터를 세이브해 둔다면 언제고 리플레이를 감상할 수 있다. 카메라의 앵글이나 기체의 선택까지도 자유자재이다. 멋지고 박력 넘치는 리플레이 화면을 만들기 위해서는 용감하게 싸워야 할텐데..

현재의 병기와 미래의 병기

「건 그리폰1」에서와 마찬가지로 「2」에서도 현존의 병기들과 함께 '곧 나올 듯한, 정말 있을 것같은' 병기들이 더해져 있다. 이 사실적인 허구성이 건 그리폰의 세계관을 더욱 더 깊고 흥미로운 것으로 만들어 준다.



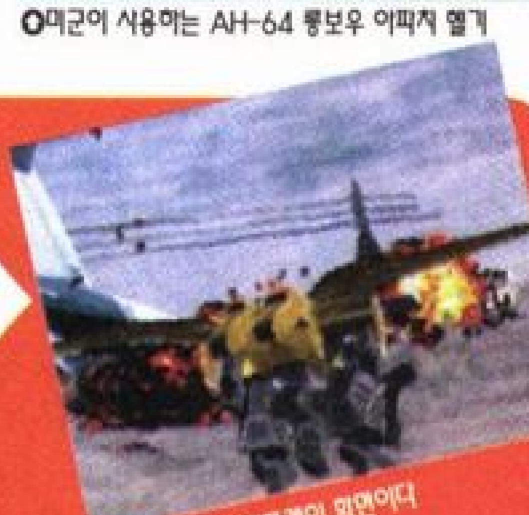
○이것은 '레오파드 3'라는 가상의 전차



○미군이 사용하는 AH-64 롱보우 아파치 헬기



이것이 미션 화면



그리고 이것이 리플레이 화면이다

무기의 설정이 가능

전작에서는 네 종류의 무기가 고정적으로 장비되어 있어 플레이어는 그것을 버튼으로 전환시켜서 사용할 뿐이었다. 그러나 이번 작품에서는 자기가 원하는 무기를 조합해서 장비할 수가 있게 되었다. 예를들자면 통상무기인 노멀 건(NORMAL GUN)을 떼어 내고 유도 미사일을 두 개 장비할 수가 있게 되었다.

각 무기는 각각 탄 수와 위력에 차이를 가지고 있으므로 미션과 적의 성격을 잘 파악하여 무기를 장비할 것을 권하고 싶다. 무기를 어떤 식으로 조합해서 장비하였는가에 따라 같은 미션이라도 훨씬 쉽게 클리어할 수가 있는 것이다. 예를들면 내구력이 없는 적들이 다수 출현하는 미션에서는 위력은 적지만 탄 수가 많은 노멀 건을 두 개 장비하는 식으로 무기를 설정해 나가는 것이다(동일한 무기는 두 개까지 밖에 장비할 수 없으므로 주의!).

노멀 건



표준적인 무기 위력과 연사능력 모두 평균적이다

미사일



유도기능을 가진 무기, 동시에 두발까지 발사가 가능이다

머신 건



탄 수는 무제한이지만 총신이 과열되면 잠시 발사불능이 된다

로켓 포트



직격시키지 못해도 폭풍으로 타격을 준다. 흠이라면 탄수가 적다는 것



기본적인 이동과 사격을 충분히 연습한 뒤에 몸에 충분히 익었다면 응용편으로 들어가도록 하자.



○미션 셀렉트 화면

■ 대전 모드 (VS BATTLE)

대전 케이블을 필요로 하는 모드로 두 사람의 플레이어가 대전을 하는 모드이다. 게임에 등장하는 '12식 장갑보행전투차'는 물론 지정된 조건의 달성에 의해 플레이가 가능한 기체의 수가 점점 늘어난다.



■ 서바이벌 모드 (SURVIVAL MODE)

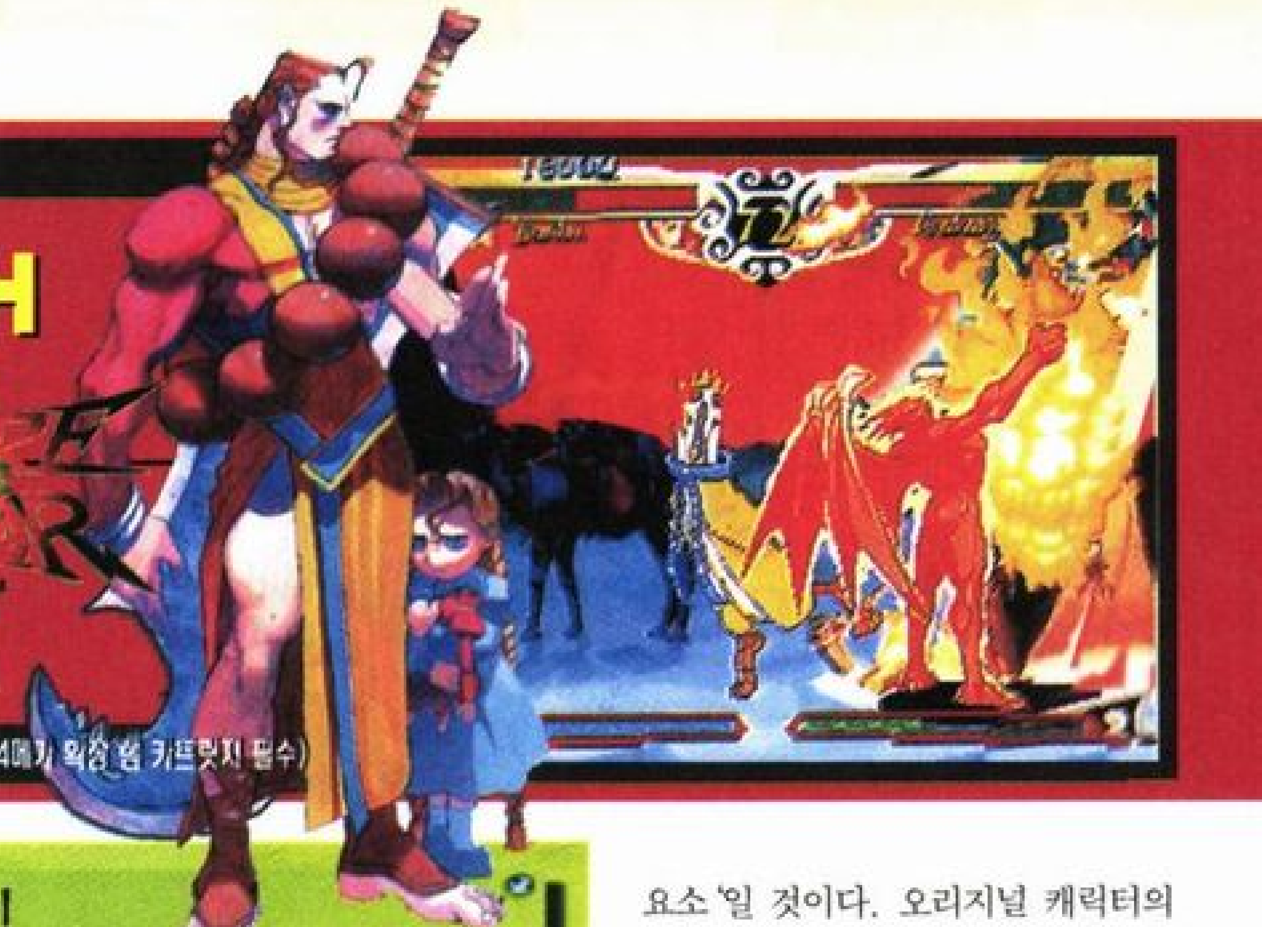
계속해서 등장하는 적으로부터 아군을 얼마만큼 오랫동안 지키는가를 겨루는 모드이다. 이 서바이벌 모드에도 시나리오 모드에서처럼 몇 개의 미션이 준비되어 있다. 미션에 따라서 지켜야 할 대상이 바뀌는 것이다. 대전 케이블을 연결하면 두 사람의 협력 플레이도 가능하게 된다.



드디어 공개된 새턴판 화면 사진!

뱀파이어 세이버

VAMPIRE SAVIOR



열풍은 아케이드에서 시작되었다. 그러나 그 인기의 정점을 이루는 것은 새턴용이 될 것이다. 4메가 램 카트릿지를 사용한 아케이드판의 완벽 재현을 부르짖고 있는 뱀파이어 세이버. 비디오 게임계에 또 한번 충격을 가져올 새턴판 화면을 공개한다.

■ 제작사: 캡콤 ■ 장 르: 대전격투 ■ 발매일: 봄 (예정) ■ 발매가 : 미정(4메가 확장 램 카트릿지 필수)

도노반 새턴용 뱀파이어에 난입!

새턴용 뱀파이어 세이버에는 뱀파이어 헌터에 등장하였던(아케이드판에서는 등장하지 않았던) 캐릭터 3인이 등장한다. 도노반, 파이론, 휘보스가 그들이다. 캐릭터별 능력과 사양은 아직 불명이지만 등장이 확정되었다는 것만으로도 세 캐릭터들의 팬이나, 뱀파이어 시리즈 추종자들에겐 기쁜 이야기가 아닐 수 없다.



도노반이 돌아왔다! 배경에서 질질 짜는 아니타도 함께

기대 되는 참신한 요소

4MB 램 카트릿지를 사용한다는 것만으로도 완벽한 이식이 될 것이다. 그러나 단순한 이식만으로 끝난다면 부족한 감이 없지 않다. 게이머들이 원하는 것은 가정용 게임기에서만 즐길 수 있는 '새로운 요소'일 것이다. 오리지널 캐릭터의 가능성도 배제할 수는 없다. 시간이 흐름에 따라서 하나씩 공개되어질 뱀파이어 세이버에 관한 정보를 기다려 보자.

복장의 컬러를 마음대로 지정할 수 있는 옵션을 만들면? 아마도 여성 캐릭터들은 살색 옷을 입게 될 것이다



주요 캐릭터 화면 공개

앞서 말한 3인과 오리지널의 15인을 합쳐 새턴용에서는 모두 합쳐 18인의 캐릭터들이 등장한다. 여기에 「뱀파이어 세이버」에 추가로 등장하는 4인의 캐릭터를 소개한다.

제다



마계의 구석에서 되살아난 그는 세상을 한탄하며 자신만의 방법으로 이 세계를 구하려 하고 있다. 그는 과연 구세주가 될 수 있을까?



제다와 페리시아의 일전!

바레타



다크스토커즈와 마찬가지로 어둠의 마음을 가지고 있는 것으로 인정되어 제다에 의해 마차원에 끌려왔다. 언뜻 보기엔 귀엽고 겁이 많을 것같은 소녀지만…



귀엽고 겁이 많아 보이는 소녀에겐 머신건이 어울린다

리리스



O플레이보이의 바니걸… 이 아닌 리리스



너무도 강력하여 마왕 베리올에게 봉인되어진 모리간의 마력이 리리스의 정체. 긴 시간의 봉인 중에 혼과 인격을 가지게 되자 「제다」가 그것에 몸을 부여해 주었다. 그러나 리리스 자신은 본체(모리간)로 돌아가는 것을 바라고 그것을 위해 자신의 모든 힘을 걸고 싸운다.

큐비



제다의 영토에서 거주하고 있는 마봉족의 일파인 소울비 일족. 긴 잠에서 부활한 제다의 부름을 받아 마차원으로 향한다. 자신의 욕망을 채우기 위한 큐비의 사냥이 시작된다.



식욕과 변식을 위해 싸우는 큐비. 꽁지의 바늘이 주무기

그래픽

캐릭터

흥미도

독창성

시뮬레이션



드림 제네레이션

● 메사이아 ● 3월 예정
● 6,300엔

주인공과 미소녀 캐릭터간의 연애 시뮬레이션에 '일'이라는 요소를 가미시킨 독특한 게임이다. 플레이어는 미소녀들과의 관계뿐만 아니라 취업 전선에서의 성공에도 온 힘을 다해야 한다. 랑그릿사의 메사이아에서 만드는 신감각 연애 시뮬레이션 게임.



SD건담 G센츄리 S

● 반다이 ● 2월 11일
● 6,800엔

역대 건담 스토리에 등장하는 전부대 총출동! 14개의 부대에서 198개의 유니트를 생산할 수 있는 전략 시뮬레이션으로 헥사방식의 전투맵을 채택했다. 4인까지 대전이 가능하다.



신장의 야망-장성록

● 코에이 ● 4월2일
● 9,800엔

전략시뮬에 있어서 최고의 위치를 지키고 있는 코에이가 내놓는 시리즈 최신작. 게이머는 한 명의 다이묘(大名)가 되어 일본의 통일을 도모하게 된다. 시스템이 대폭 수정되어, 전작에 불만을 가졌던 유저들도 새로운 「신장의 야망」의 세계로 몰입할 수 있을 것이다.

SPRG



랑그릿사-드라마틱에디션

● 메사이아 ● 2월 중
● 6,300엔

이미 발매된 바 있는 「랑그릿사 1&2」가 새턴용으로 제작되었다. 플스용보다 더욱 강화된 그래픽과 추가된 스토리 라인으로 게이머들을 찾아간다. 신 캐릭터까지 추가된 드라마틱 에디션, 랑그릿사를 이미 클리어한 게이머들도 새로운 기분으로 플레이할 수 있다.

롤플레잉



영웅지원

● 마이크로 캐빈 ● 4월 예정
● 6,800엔

모험가 양성 학교의 졸업을 반년 앞둔 학생들은 실전 훈련에 돌입하게 된다. 한 사람의 모험가로서 인정을 받기 위해 아직은 낯선 무기와 방어구를 몸에 지니고 모험을 떠나는 것이다. 주인공이 영웅이 되느냐는 전적으로 플레이어의 손에 달려 있다.



프린세스 퀘스트

● 인크리멘트P ● 3월 예정
● 5,800엔

왕자의 대관식을 앞둔 어느날 왕가의 보물이 도난당한다. 용의자로 지목된 것은 다섯 명의 이웃나라 공주들. 진범을 가려내어 왕가의 보물을 되찾는 임무가 주어 졌다. 통상 스토리는 2D 화면으로 진행되고, 던전에 들어가면 3D로 전환되는 시스템을 채용했다.

롤플레잉



하얀 마녀-또 하나의 영웅전설

● 허드슨 ● 2월 하순
● 6,800엔

이번에 컨버전되는 새턴용은 강화된 비주얼과 각종 미니게임으로 한층 재미를 더했다. 한층 세련된 그래픽과 음향, 게임기 특유의 편리한 인터페이스로 또 하나의 영웅전설을 완성시켜 보자.



바로크

● 스팅 ● 3월12일
● 6,800엔

'신경탑'이라는 수수께끼에 싸인 건물 속에는 '이형(異形)'이라 불리우는 생물들이 주인공을 노리고 있다. 빛도 거의 없는 어두운 탑 속에서 언제 적에게 당할 지 모른다는 공포가 플레이어를 엄습한다.

어드벤처



코드 R

● 퀸테트 ● 4월 예정
● 미정

「솔로 크라이시스」의 퀸테트가 준비하는 「레이싱 어드벤처」. 레이싱 게임과 어드벤처 게임의 두 형태를 동시에 취하고 있다. 레이싱 모드에서는 이전에는 볼 수 없었던 '예술 포인트'를 시작으로, 리플레이때의 관객과 운전자의 비주얼을 삽입하는 등 참신한 요소가 만재해 있다.



두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 2 – 채색의 러브송

● 코나미 ● 3월19일
● 5,800엔

카타기리 아야코가 히로인으로 등장하는 「두근두근 메모리얼 드라마 시리즈」의 제 2편이다. 원제인 「彩のラブソング」는 여주인공인 彩子(아야코)와도 관련이 있다. 학교축제 준비에 한창인 10월의 어느날, 카타기리와 주인공의 만남으로부터 이야기는 시작된다.



이브 더 로스트 원

● 이마디오 ● 3월12일
● 7,800엔

국내에서도 많은 인기를 얻었던 「이브 버스트 에러」의 후속 작품. 전작과 완전히 연결되는 스토리 라인을 가지고 있다. 플레이어가 범인이 될 수도 아니면 범인을 추적하는 쪽이 될 수도 있는 멀티사이드 시스템을 채택했다.



통곡 그리고...

● 데이터 이스트 ● 2월26일
● 6,800엔

트랩 어드벤처라는 새로운 장르의 게임. 최근 게임계에 유행처럼 번지고 있는 크로스오버 형식을 취한, 즉 던전 게임과 어드벤처의 혼합형 게임이다. 암울한 배경 속의 미소녀 캐릭터가 또 다른 매력을 느끼게 한다.

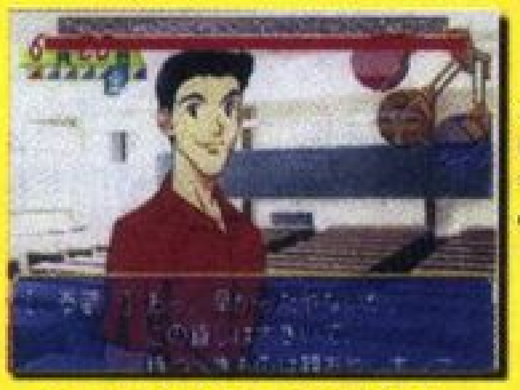
SEGA SATURN LINE UP

Cheat Codes For Ss User!

리프레인 러브 - 너를 만나고 싶어

애정지수 체크

타이틀 화면에서 상, 우, 하, 좌, 상, 우, 하, 좌, X, Y, Z, 스타트 버튼을 입력한다. 성공하면 (베벤!)이라는 음성이 나온다. 이 상태에서 게임 중에 Z버튼을 누르면 여성 캐릭터와의 애정지수와 남성 캐릭터와의 우정지수가 개인별로 표시된다.



화면 위쪽에 나타나는 수치가 캐릭터별 우정, 애정의 지수

모든 화면을 감상하자

한번 이상 게임을 클리어한 뒤에 옵션의 (오마케(おまけ))모드의 타이틀 화면에서 상, 좌 하, 우, 상, 좌, 하, 우, Z, Y, X, 스타트 버튼을 차례로 누른다. 성공하면 '토모미'의 음성이 들린다. 그 다음 비주얼 모드를 선택하면 모든 비주얼을 볼 수 있다.



보지 못했던 화면도 전부 볼 수 있다

크리스마스 타이틀 화면

12월 24일에 게임을 기동시키면 크리스마스 분위기의 타이틀 화면이 등장한다. (새턴의 내장 시계의 날짜를 12월 24일로 맞추어도 같은 효과)



액스맨 VS 스트리트 파이터

클리어한 사람만의 즐거움

몇 번 컨티뉴해도 상관없으니 아무 난이도로나 아케이드 모드를 클리어하자. 그 후에는 옵션 화면에서 터보 스피드를 10단계로 조절할 수 있고, 같은 캐릭터 4명을 선택하여 대전하는 것도 가능하다.



캐릭터의 복장 색이 두 가지 늘어난다

하이퍼 콤보 게이지가 가득!

4메가 확장 램의 가능성을 충분히 느끼게 해 준 엑스맨 VS 스트리트 파이터. 우선 하이퍼 콤보로 3번 이상 승리하며, 컨티뉴 없이 게임을 클리어 한다. 그 뒤에 옵션 화면에 가보면 콤보 게이지라는 항목이 생겨 있다. 이 항목을 FULL로 설정하면 대전시 콤보게이지가 가득 차게 된다.



게임의 난이도는 어떤 것이라도 좋으니 컨티뉴 없이 클리어하자



시작하자마자 슈퍼 콤보를 사용할 수 있다

모집중

독자 CHEAT CODES

독자의 비법을 모집합니다.
각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼 곳
서울시 마포구 상수동 324-1 범경B/D 5층
게임챔프 SS비법 담당자 앞

버블 심포니

비밀 옵션

(게임 스타트)나 (옵션)을 선택하는 화면에서 좌, 우, 좌, 우, A, B, C, B를 입력하자. 그러면 옵션 화면에 '다음 페이지(つぎのページ)'라는 항목이 추가되어 있다. 항목의 세부는 다음과 같다.

슈퍼 셀렉트 - (すーぱーせれくと) - 슈퍼 모드를 플레이할 수 있다
국가 설정 - (くにのきりかえ) - 선택 화면의 표시 언어를 선택 가능
효과음 테스트 - (こうかおんてすと) - 효과음의 음량 결정
이펙트 설정 - (えふぇくとたいぷ) - 음향효과의 설정이 가능하다

여러 가지 모드

버블보블 모드



타이틀 화면에서 A, B, A, B, A, B, 우, C를 입력하면 옛 [버블보블] 분위기의 스테이지로 바뀐다.

풀 파워 모드



타이틀 화면에서 하, A, B, C, 좌, 우, 좌, C를 입력하면 풀 파워 상태로 게임을 시작할 수 있다.

인간 모드



타이틀 화면에서 좌, 하, 상, B, 우, C, A, 우, C를 입력하면 인간 모습의 캐릭터를 사용할 수 있다.

프로축구 클럽을 만들자2

새로 1P게임을 시작하고 클럽 셀렉트 화면에서 L이나 R을 누르면서 X, Y, Z중의 하나를 누르면 선수를 여러 방향으로 회전시킬 수 있다.

독자 비기

최상현/인천시 부평구 삼정 2동 450-9번지 1통 2반

시합 모드 중 연장까지 가서 비길 경우 승부차기가 벌어진다. 이때 선수를 플레이어가 조작할 수 있다. 공격의 경우 B버튼은 약한 슛, C버튼은 강한 슛에 해당한다. 수비의 경우 C버튼을 누르면서 방향을 정하면 골키퍼가 그 방향을 향해 서 몸을 날린다.

최상현 독자에게는 챔프점수 500점을 드리겠습니다



안녕하세요. 담당자가 바뀌었어요. 날씨가 점점 추워지고 있습니다. 전 가지라고 해요. 여러분과 뵙게되어 반가워요. 그런데 안타까우면서도 기쁜 소식이 있어요. 드디어 졸업식입니다. 제가 이 반에 부임하자마자 졸업식이라니…. 학생 여러분 졸업식날 뵈요.



안녕하세요. 저는 새턴을 가지고 있지는 않아도 새턴을 좋아하는 유저입니다. 다름이 아니라 저는 이 사건으로 친구와 무지하게 싸워 지금은 말도 안하는 사이가 되었습니다. 이 글로 친구에게 사과했으면 좋겠네요. 다른 내용을 보세요.
저는 며칠전 친구 집에 가서 새턴을 하자고 했습니다. 집에 도착하고 나서 친구는 화장실을 다녀온다며 그 사이에 KOF96을 틀어 놓고 하고 있으라고 했습니다. 그래서 저는 CD를 집어넣고 램팩을 꽂았습니다. 그런데 이게 웬일입니까? 너무 세게 집어넣어서 램팩이 부서졌습니다. 전 너무 당황해서 그대로 친구 집을 뛰쳐나왔습니다. 이 사건 때문에 친구와 말도 안하고 있는 거죠.
마지막으로 하고 싶은 말이 있습니다. "친구야! 미안해"

구교복군은 힘이 상당히 센가봐요. 그렇게 튼튼한 SNK램팩을 부수다니. 혹시 삼손 아닌지 모르겠네요? 구군 왜 그때 도망을 갔나요. 너무 놀랐다는 건 이해가 가지만 친구 생각도 해야죠. 구군을 믿고 화장실을 다녀온 친구는 얼마나 그 상황를 보고 황당해 했겠어요. 친구가 화가 날만도 하죠. 저라도 그 친구처럼 했을거예요. 하지만 지난 일은 빨리 잊어버리는 것이 좋죠. 나쁜 일이면 더욱 그렇죠. 그런 일 때문에 친구간의 우정에 금이 갈 수는 없잖아요. 이 사연이 친구의 마음을 움직여 다시 화해했으면 좋겠네요. 그럼 안녕.

안녕하십니까? 저는 세가새턴을 보유하고 있는 최현준이라고 합니다. 지금은 새턴이 고장나 있습니다. 왜냐구요? 그걸 지금부터 가르쳐 드리겠습니다. 몇일전 (1월 9일) 아침 새턴에 열이 나도록(약 3시간정도) 게임을 하고 있는데, 어머니께서 그만하라고 하시더군요. 전 어머니 말씀을 안듣고 계속했는데 10분쯤 지나서 또 그만하라고 하시더군요. 전 또 어머니 말씀을 안듣고 계속했죠. 그러자 분노를 이기지 못한 어머니께서 안방으로 새턴을 롱~~~~~~~숏. 골인이 될 줄 알았던 새턴은 절묘한 타이밍에 나온 골키퍼(우리 아버지)의 발에 맞고 노골이 되었습니다. 결국 새턴은 고장났고 어머니께서는 발가락의 뼈가 부러져서 병원에 다니시고 아버지께서는 아직도 다리에 멍이 들어있답니다. 고장난 새턴을 바라보고 있는 현준의 비참한 현실이었습니다.
PS. 누가 새턴 그냥 줄 사람 없나요.

무슨 게임을 즐기고 있었는지 궁금하군요. 혹시 축구게임? 현준군은 축구게임 매니어의 냄새가 팍팍 풍기는 것같은데 새 게임하나 소개해 드릴까요? 이번에 코나미에서 29일 발매된 새턴용 실황 시리즈 "불꽃의 스트라이커". 새로운 시스템과 다양한 비주얼로 한동안 SS유저들에게 즐거움을 줄 것으로 기대되는 게임이죠. 현준군도 이게임을 즐기기위해서는 빨리 새턴을 수리해야겠군요. 여하튼 게임은 즐거운 것이지만 필요한 때엔 자제할 줄 아는 SS반 학생이 되었으면 좋겠군요.

안녕하세욧! 가지 선생님. 사실 모든 사람들이 서두를 '안녕하세요', '저는', '안녕하십니까?' 라고 하길래 저는 안 쓰려했지만 인사를 안하면 안 뽑아 주실 것 같아서…. 전 SS유저입니다 ('쑤' 라고 하더군요. S·S·U (SEGA SATURN USER)) 지금은 그랜디아를 겁나게 재미있게 하고 있습니다. 이렇게 글을 올리는 이유는 억울한 일이 있어서입니다. 전요 친구에게 CD 2장을 빌려주었어요. 기다연 히어로즈랑 MANX TT(그 당시에는 꽤 재미있었다). 학원에서 그걸 돌려 받았는데 잠깐 화장실을 다녀온 사이에 없어졌어요. 분명 친구들의 소행인데, 모두다 시치미를 뚝 떼고 아무도 훔쳐가지 않았다고 하였습니다. 정말 열받더군요. 학원을 뒤집어엎어 놓았지만 찾을 수가 없었어요. 그랜디아를 사기전에 KOF95와 파이터즈 메가믹스만 가지고 즐기던 것을 생각하면 용서해 줄 수도 있었지만 놈들이 괘씸해서…. 범인도 본심은 아니었을 거예요.
PS. 이건 용의자 명단인데요. 발표하려면 하시고 싫으시면 안하셔도 되요. 또 N64반의 구구리 누님께 안부를…. 제가 팬입니다.
〈용의자(?) 명단〉
1. 손XX 2. 전XX ← 유력한 용의자. 3. 유XX 4. 정XX

IMF 이런 어려운 시기에 CD를 두장씩이나 잃어버리시다니, 안타깝기 그지없네요. 준형군이 조금은 원하는 것 같아서 용의자(?) 명단을 올립니다. 실명이 밝혀지면 좋았을 걸….
용의선상에 오른 4명의 친구. 그리고 그중 2명의 유력한 용의자. 꼭 제가 형사 콜롬보가 된 기분이네요. 하지만 "사람만은 용서한다"라는 준형군의 말이 매우 어른스러워 보였어요. 그런데 학원은 어떻게 뒤집으셨나요. 악마성 드라큐라X처럼 위아래가 뒤집히는 건가요? 방법 좀 가르쳐 주세요. 저도 사무실 한번 뒤집어 보게요. 그럼 안녕~

안녕하세요. 저에게 아주 마음 아픈 일이있어요. 제 사정 한번 들어보세요.

친구들 : 훈아 너 무슨 게임있니?
나 : 어…. 그게…. 그래! 「사쿠라 대전」 그게 재미있어.
친구들 : 넌 맨날 「사쿠라 대전」이냐.
좀 다른 게임 좀 말해봐.
나 : 미안해….
친구들 : 괜찮아. 게임천재 훈이가 그깟 일로 뭐. 힘내.
나 : ….

이럴 때마다 전 너무너무 속상해요. 이때까지 SEGA를 가진지 6개월이 지난 지금도 저는 「사쿠라 대전」게임밖에 해 본적이 없어요. 친구들이 용기를 줄 때는 고맙지만 그래도 제 마음은 속상해요. 저에게 용기를 줄 수 있는 말을 해 주세요.

게임을 많이 하는 것만이 좋은 것이라고는 할 수 없죠. 매일 「사쿠라 대전」만 하더라도, 거기에 만족을 느낀다면 그것 또한 멋지지 않을까요? 친구들이 훈이를 매우 좋아하나 봐요. 게임천재라고 부르고…. 언제 저랑 한번 겨뤄보도록 하죠. 그런데 훈이는 SEGA를 경영한지 6개월이나 됐나요? 세가의 사장이 바뀌었다는 소식은 들었지만 그게 훈이? 굴지의 기업 SEGA를 가지다니…. 대단하군요. 할말을 잃었어요. 바른말 고운말~

졸 업 공 고

상기 학생들은 2월에 열리는 챔프반 졸업식에 참석해 주길 바랍니다.

참석방법

참석 방법은 자신이 찍힌 사진중 가장 재미있는 장면이 들어있는 것을 챔프에 보내주세요.

기간 : 4월호 마감일 (20일)까지

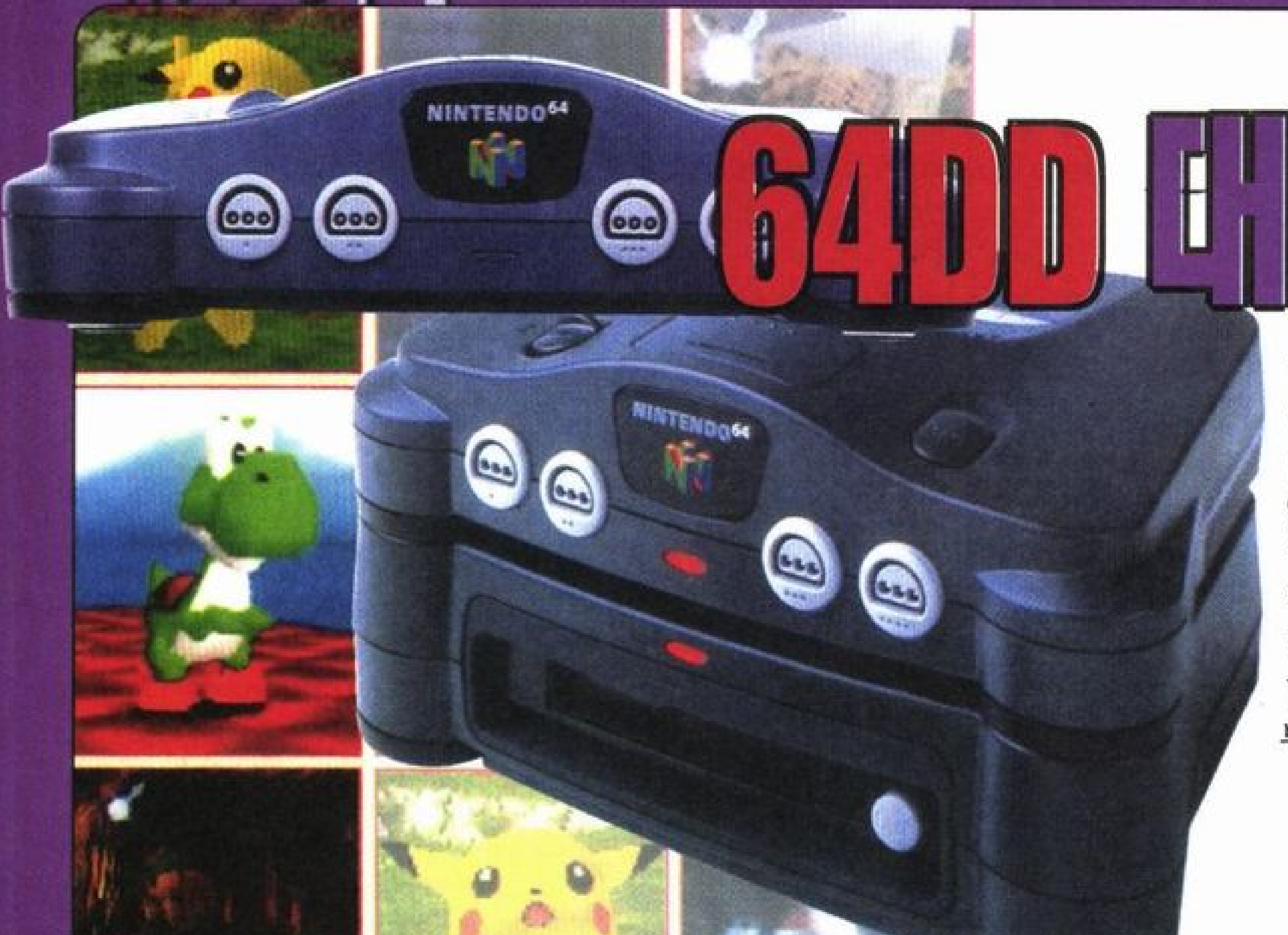
오늘의 출석

가지의 챔프학년 SS반 응모요령

기종별로 사연을 보내주시면 챔프 명인들과 즐거운 시간을 보낼 수 있습니다. 뽑히신 분들은 챔프학교 SS반의 출석부에서 번호를 부여받게 되며 6개월마다 행해지는 챔프학년 졸업식에서 졸업장을 받으실 수 있습니다. 물론 사연이 채택되신 분께는 1000점을 드립니다.

보내실 곳
서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층
게임챔프 챔프학년 SS반 앞 우 121-160

마감일
매월 20일까지



64DD 대해부!!

게임사에 혁명을 가져다 줄 64DD. 64DD라는 말이 나오기가 겁나게 그 말은 번져갔고 지금은 게임 업계 최대의 뉴스로 주목을 받고 있다. 그렇다면 64DD란 무엇인가? 누구나가 다 알고 있는 용어이긴 하지만 과연 64DD의 확실한 의미와 기능을 알고 있는 사람은 얼마나 될지..... 이번에 챔프에서는 64DD의 가장 기본적인 사항을 명확하고 알기 쉽게 다루어 보려한다.

닌텐도64 디스크 드라이브 (NINTENDO64 DISK DRIVE)

닌텐도64 디스크 드라이브(이하 64DD)는 최초의 읽기 형식의 데이터를 저장할 수 있는 비디오 게임기이다. 64DD를 정확하게 말하면 「닌텐도64 시스템 확장 유니트; 닌텐도64 디스크 드라이브」이다. 사용법도 간단한데 닌텐도64 본체와 64DD를 접속하고 64 디스크 소프트를 끼워 넣으면 끝!!

속도(SPEED)

64DD는 6배속 CD-ROM과 같은 속도로 초당 1메가씩 데이터를 읽어 들인다. 그 반면 세가 새턴이나 플레이 스테이션은 2배속 CD-ROM과 같은 속도로 초당 300킬로바이트씩 데이터를 읽어들인다.

외관(PHYSICAL APPEARANCE)

64DD는 N64본체 밑면에 있는 확장 단자인 EXT에 연결을 한다. 64DD용 디스크는 3.5인치 플로피 디스크 모양이고 두께는 3.5인치 디스크의 2배 정도이다. 표면이 울퉁불퉁하며 64DD에 삽입할 수 있도록 양측면에 홈이 있다(레일처럼 되어있다).

64DD용 디스크내에는 읽기 전용인 롬(ROM)과 쓰기 전용인 램(RAM)이 설계될 수 [illegible] 공간이 있다. 또한 데이터를 사용할 때도 읽기와 쓰기를 구분한다. 다시말하면 38M은 쓰기 전용으로 26M은 읽기 전용으로 구분되어 있다. 이런 장점이 있는 반면에 커다란 단점도 있는데. 그것은 가격. 이 디스크를 제조하는 것도 카트릿지를 제조하는 것과 다를바가 없기 때문에 원가가 매우 비싸다.

다른 것들은?

8M의 RD램(RDRAM)은 큰 프레임의 버퍼나 특정한 사운드의 파형을 파악할 수 있다. 64DD의 쓰기 용량은 엄청나다. 예로 심시티의 모든 데이터를 한번에 써 낼 수 있다. 64DD의 방대한 용량은 게임 제작의 세가지 방향성을 제시한다.

첫번째는 다양한 트랙을 요구하는 레이싱 게임이나 롤플레잉에 이상적인 시스템인 RD램(RDRAM)를 활용하는 방안. 이런 종류의 게임은 베이직 프로그램 코드가 크지 않기 때문에 모든 트랙이나 월드 맵을 RD램(RDRAM)에 넣어 두면 필요할 때 용이하게 사용할 수 있다. 즉 로딩 없이 사용할 수 있다는 것이다.

두번째는 64DD의 RD램(RDRAM)에 다양한 레벨을 넣어두어 할 때마다 다른 플레이를 할 수 있도록 하는 것이다. 이런 경우는 64DD에서 각 레벨을 시작하게 되면 해당되는 프로그램 코드와 레벨 코드를 RD램(RDRAM)에서 로드하기 때문에 시간을 절감할 수 있다.

세번째는 현재 제작중인 「젤다의 전설64」가 그 예이다. 어느 정도 게임을 즐긴 후 기존의 데이터로 게임을 즐길 수 없게 되면, 즉 유저가 재미없게 되면 제작사에서는 새로운 데이터를 제공하고 유저들은 디스크에 새로운 데이터를 업그레이드할 수 있게 되는 것이다. 바로 이 점이 64DD의 최대 장점인 것이다.

64DD의 특징

- 64DD는 64M를 사용하는 마그네틱 디스크를 사용한다.
- 64DD는 게임기에 있는 많은 양의 게임 데이터를 개발자가 마음대로 상향조정할 수 있다. 예를 들어 롤플레잉나 시뮬레이션의 자세한 세계나 인물 또는 야구게임에서 선수들의 각 수치가 있는 데이터의 트랙을 사용할 수 있다.
- 64DD는 새로운 레벨이나 캐릭터를 준비하고 있어 시간이 지나도 그 데이터를 자유로이 업그레이드해서 즐길 수 있다.
- 64DD는 N64의 카트릿지 시스템을 이용하기 때문에 부팅하기가 편리하다.
- 64DD는 4M의 RD램(RDRAM(RAMBUS DYNAMIC RANDOM ACCESS MEMORY))를 가지고 있어 N64와 겸용해 사용하면 8M으로 업그레이드 되어 다른 게임기와는 비교가 되지 않는다.
- 64DD는 64DD의 개발자가 사용하는 다양한 데이터 파일을 롬(ROM)에 저장해 두었다.

64DD의 의문을 말끔히!!



체크 포인트 가격은 "초전략가격"으로

64DD는 새로운 게임을 제공하는 하드웨어로서 뿐만 아니라 N64 보급을 폭발적으로 일으킬 기폭제로서도 기대를 모으고 있다. 게다가 본체의 가격은 1만엔 전후로 가격설정이 이루어질 듯하다. 또 소프트 1장의 가격도 「카셋트의 가격, 6,800엔보다는 싸게할 예정이다」라고 닌텐도 측은 말한다.

체크 포인 시계기능을 내장!

이것은 단순하게 시계로 사용하기 보다도 소프트 연출로 사용하는 것이 메인이라고 생각되어진다. 가령 「○시가 되면 거리의 사람들이 이동한다」, 「마지막으로 플레이하고 나서 몇개월 후에 플레이하면 머프가 변해있다」 등의 연출이 시계기능에 의해 가능하게 된다.

체크 포인트 64DD의 발매일은 "6월"

97년 12월에서 올해 3월로 발매가 연기되었던 64DD가 6월로 다시 재연기 되었다.

이유는 동시 발매 소프트를 공급할 수 있도록 하기위함이다.

동시 발매소프트 후보작으로는 「포켓몬 스타디움」, 「마리오 아티스트」 등이다.

체크 포인 64DD개발 타이틀은 20개 이상!

아래표는 닌텐도가 공식으로 발표하고 있는 64DD타이틀 일람표다. 이외에도 마리걸이 만드는 64DD타이틀 3개도 밝혀져 있어 모두 15개 이상이나 된다.

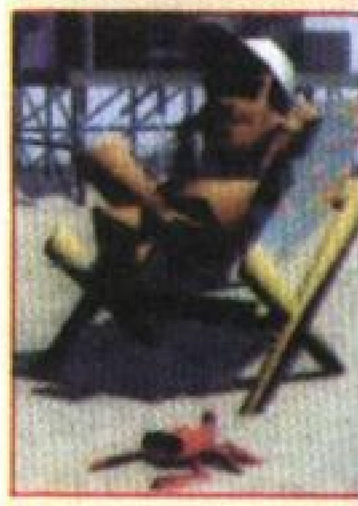
타이틀명	발매예정	장르
포켓몬 스타디움	6월	ETC
마리오 아티스트 3작	7월	ETC
심시티64	여름	시뮬레이션
포켓몬 스냅	가을	ETC
마더3	미정	롤플레잉
슈퍼마리오 RPG2	미정	롤플레잉
파이어엠브렘64	미정	시뮬레이션, 롤플레잉
슈퍼 마리오64 2	미정	액션, 롤플레잉
젤다의 전설	미정	액션, 롤플레잉
F-제로X(추가 테마)	미정	레이싱
마리오 아티스트 1작	미정	ETC
울트라 동키콩DD	미정	액션
카베츠	미정	ETC

타이틀명은 「포켓몬 스타디움」, 「포켓몬 스냅」 이외는 모두 가칭이다.

이제 어느정도 64DD에 대한 기본 지식이 머리 속에 자리 잡혔으리라 본다. 기본 지식을 바탕으로 조금씩 조금씩 N64DD의 넓은 세계를 향해 우리 게이머들은 서둘러 떠날 준비를 해야 할 것이다.

지금 닌텐도는 많은 기대를 한 몸에 받으며 64DD대응 소프트와 함께 게이머들을 향해 질주해 오고 있다.













이달의 주목 라인업

람보르기니64



92p

이탈리아 람보르기니사의 명차가 레이싱 게임으로 등장한다. 이 게임에서는 멋진 성과를 얻기 위해서 머신의 조작뿐만 아니라 피트 작업에도 익숙해야만 한다. 레이싱 게임의 또 다른 진미인 대전 플레이도 여기서는 3가지 모드로 원하는 코스를 선택해 즐길 수 있다.

G.A.S.P!!



94p

코나미가 3월로 발매를 결정한 격투게임 「G.A.S.P!!」.
이 게임은 특이하게도 배경의 장해물을 이용한 배틀을 즐길 수 있다. 예를 들면 버스에 부딪혀 대미지를 얻기도 하고 타이어를 쿠션으로 사용해 대미지를 반감하기도 한다.
또한 오리지널 캐릭터를 만들 수 있는 에디트 모드로 더욱 실감나게 격투게임을 즐길 수 있다.

드래곤 퀘스트 몬스터즈



90p

드래곤 퀘스트 Ⅵ의 꼬마 테리를 기억하는가! 그 꼬마가 이제는 새로운 몬스터 도감 만들기에 도전한다. 테리가 몬스터를 모으는 이유는 지금 자신이 있는 어딘지도 모르는 공간에서 빠져나가기 위해서이다. 이제까지 모든 드래곤 퀘스트 시리즈를 즐겨온 팬들은 GB용 드래곤 퀘스트 몬스터즈로 다시금 그 재미를 만끽할 수 있을 것이다.

몬스터 천국. 이제 몬스터가 세계를 지배한다

드래곤 퀘스트 몬스터즈

-테리의 원더랜드-



드래곤 퀘스트Ⅵ가 발매된지 이제 2년이라는 시간이 흘렀다. 그리고 드래곤 퀘스트Ⅶ이 PS로 제작된다는 발표가 난지 얼마되지 않았다. 드래곤 퀘스트는 더 이상 고급기종의 전유물이 아니다. GB로 발매되는 드래곤 퀘스트 몬스터즈는 200종이 넘는 몬스터가 등장한다. 이제 세상은 인간이 아닌 몬스터가 지배한다.

■ 제작사: 에닉스 ■ 장 르: 롤플레잉 ■ 발매일: 3월 ■ 발매가: 4,900엔

지상 최고의 몬스터를 모아보자

청춘을 불사르는 '실황'



이외에 다양한 몬스터들을 동료로 만들어 이 세계를 지배해 보자.

별이 떨어지는 날 밤의 대회에서 우승하면 강력한 몬스터를 얻을 수 있다

엉뚱한 일로「다이쥬 국」에 떨어진 테리는 그곳에 있는 왕에게 "원래의 세계로 돌아가고 싶으면 별이 떨어지는 날 밤의 대회에서 우승을 하면 된다."라는 말을 듣게된다. 별이 떨어지는 날 밤에 열리는 대회는 몬스터 마스터즈들이 모여 경기를 하는 것을 말한다.

올해 그 대회의 주최자는 이 나라 왕이며 올해는 절대 질 수 없다. 왜냐, 테리가 집에 가야하니깐! 원래의 세계로 돌아가기 위해서 테리는 몬스터를 모으러 여행을 떠나야만 한다.



올해 [별이 떨어지는 날 밤의 대회]의 주최자는 다이쥬 국의 왕이다.



○다이쥬 국왕

○모험을 향해 출발!



전투에서 승리하면 몬스터를 동료로 만들 수 있다

어찌 되었든 테리는 몬스터를 모아야만 한다. 몬스터를 모으는 방법은 이제까지 나온 드래곤 퀘스트 시리즈와 같다. 전투에서 승리를 하면 몬스터를 동료로 만들 수 있다. 이제까지 동료들만 죽어나도록 전투를 했는데「드래곤 퀘스트 몬스터즈」에서는 비교적 동료들의 할 일이 줄어든 셈이다.

200종 이상의 몬스터를 언제 다 모으지?



몬스터도 남녀 구분이 있다



동료가 된 몬스터에게는 남녀 성별의 차이가 있는데 남녀를 배합하면 전혀 다른 몬스터를 탄생시킬 수 있다. 단 동성으로는 배합이 불가능하다. 몬스터를 모았다하더라도 성별에 신경을 쓰지 않으면 안 된다.

동료가 된 몬스터는 목장에서 사육을 하자

마차가 없는 이 세계에서는(전작에는 마차가 있었다) 테리가 데리고 다닐 수 있는 몬스터의 수가 3개로 한정되어 있다. 물론 데리고 다닐 수 없는 몬스터는 목장에 놓아둘 수가 있다. 하지만 목장도 보관할 수 있는 몬스터의 수가 한정되어 있다. 가능한한 목장에 다 넣어둘수는 없을까? 이런 문제가 있기 때문에 목장에 둘 몬스터들을 고르는 데에 매우 신중해야 한다. 장기간 몬스터를 목장에 방목해 두면 야생도가 높아진다.



몬스터의 배합은 몬스터 할아버지께 맡기자

배합은 〔별이 떨어지는 서당〕에 있는 몬스터 할아버지께 부탁하면 된다. 배합할 두 몬스터를 고르고 나서 기다리기만 하면 간단하게 끝난다. 하지만 이 몬스터를 선택하는 순서대로 태어나는 아기 몬스터가 다르기 때문에 신중하게 부모가 될 몬스터를 선택해야 한다.



유명한 몬스터 할아버지가 다이쥬 국에도 등장

배합 순서 소개!!

남자 몬스터와 여자 몬스터를 동료로 만들자!

배합시킬 몬스터를 선택

몬스터 할아버지가 사는 곳으로 가면 배합이 가능하다. 이때 같은 부모라도 어떤순으로 선택하느냐에 따라 태어날 아기 몬스터가 달라진다.



배 합

알이 생긴다

배합을 시키고 조금 지나면 알이 생기고 배합한 부모 몬스터는 야산으로 돌아가 버리고 만다.

알이 "부화"한다

드디어 알에서 새로운 몬스터가 탄생한다! 어떤 몬스터가 될지!?



아기 몬스터에게는 친부의 능력이 영향을 미친다

배합을 하면 부모의 능력을 이어받은 강력한 몬스터가 탄생한다. 대회에서 이기기 위해서는 배합이 무엇보다 중요하다.



레벨 : 각 몬스터에게는 성장하는 한계 레벨이 설정되어져 있지만 배합을 하게 되면 한계를 벗어나 더 높아질 수 있다.

계통 : 계통이 다른 것끼리 배합하면 전혀 새로운 계통의 아기가 태어난다.

특기·주문 : 아기 몬스터는 태어날 때부터 알고 있는 주문과 부모의 영향을 받아 기억하는 주문이 있다.

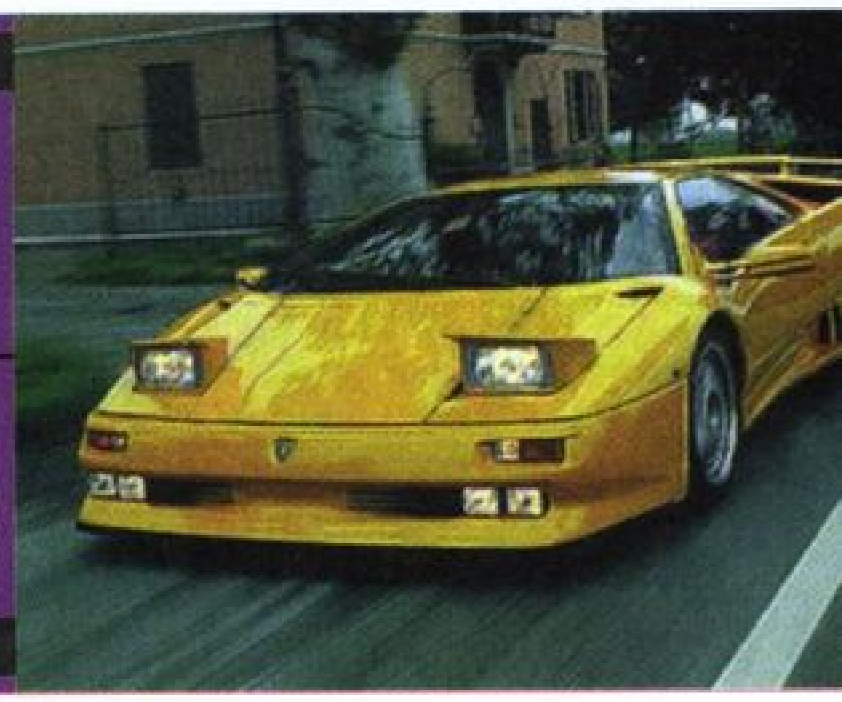
성격 : 성격을 보면 부모의 영향을 받아서인지 게으른 부분이 보인다.



COMBOY64

세계의 명차가 코스를 누빈다!!!

람보르기니 64



차에 관심을 가지고 있는 사람이라면 누구나 동경하는 세계의 명차, 람보르기니.
이제 시속 300km를 기록하는 슈퍼카로 레이싱 게임을 즐길 수 있다. 이 게임은 레이싱 게임에서는 보기 드문 피트 작업의 장·단점에 콘트롤러 처리가 반영되어진 시스템을 채택하고 있다. 머신은 최초의 디아블로를 비롯해 총 6타입이 등장한다. 그리고 각 코스에서는 분기도 존재하기 때문에 테크니컬한 질주를 맛볼 수 있으며 최고 4인까지 대전이 가능해 멋진 플레이를 즐길 수 있다.

■ 제작사: 타이토 ■ 장 르: 레이싱 ■ 발매일: 3월 예정 ■ 발매가 : 7800엔

하이 그래픽으로 람보르기니를 몰고 고속의 세계로!!

이 게임은 화면 사진만으로도 알 수 있듯이 깨끗한 이미지를 안겨준다. 코스 뿐만 아니라 배경까지 자세하게 안내해 주고 있다. 레이싱 게임의 생명이라고도 할 수 있는 조작감과 스피드감에도 문제가 없어 꽤 높은 레벨의 레이싱 게임이라고 말할 수 있다. 게다가 4인 대전도 가능하기 때문에 테크닉 승패의 멋진 배틀을 즐겨보자.



시점을 변화 시킬 수 있다



코스와 배경이 깔끔하다

모드는 4가지!! 극치를 달린다

즐길 수 있는 모드는 4가지. 타임어택을 제외한 3가지의 모드는 대전 플레이에서도 선택 가능하다. 이 밖에도 옵션 모드에서는 사운드와 게임 난이도 등을 변경할 수 있다.



모든 모드를 제패하고 콘트롤러 팩으로 타임을 기록해 두자

타임 챌린지(도전)

정해진 시간내에 체크 포인트를 통과하고 주회를 다투는 모드. 아케이드에서는 잘 알려져 있다.

싱글 레이스

원하는 코스를 선택할 수 있는 모드. 대전에서는 이 모드가 가장 적당할 지도...

챔피언 쉽(선수권)

전체 6라운드를 연속해서 경쟁하는 모드.
난이도가 높아 본격적인 레이싱을 즐길 수 있다.

타임어택

선택한 코스에서 최고의 기록을 끌어내기 위한 모드.
질주의 극치를 느끼고 싶다면 적격이다.

2인에서 4인까지 대전 가능하다!!

2인 대전

노멀



64 게이머들은 이미 이런 스타일에 익숙해져 있을 것이다

스플릿



세로 분할에 의한 대전

3인 대전

오른쪽 아래는 코스맵이 들어간다



3인일 경우 차종 선택에서는 람보르기니 이외의 차종도 등장한다.

4인 대전

4인로는 즐거운 레이스를 즐긴다.

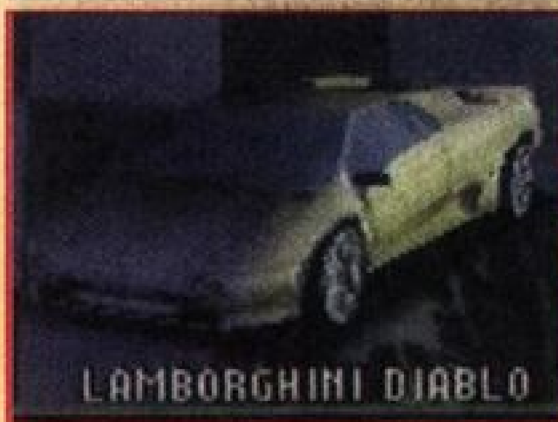


화면은 작아져도 박력은 줄지 않는다

이것이 주역의 이탈리언 머신. 2대를 합체시킨다면? 최고의 콤비다!!!

이 게임의 등장 머신은 2차종 6종류. 세계 최고봉의 머신, 람보르기니 카운택이다. '우와~멋지다'라는 소리를 연발하게 하는 머신.
일본에서도 실제 달리는 것은 거의 볼 수 없다. 아마 이 2대를 조작할 수 있다면 정말 환상적일 것이다.

람보르기니 디아블로

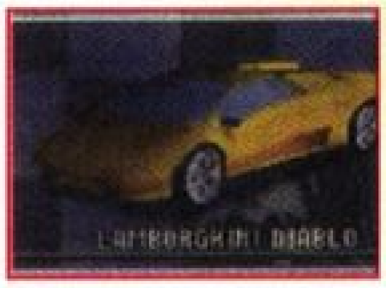


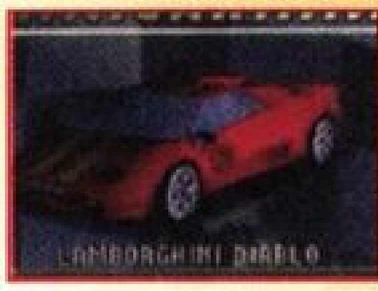
람보르기니 V1 기통 엔진을 단 최고봉의 머신
트럭 5000rpm로 100km까지를 불과 4.09초로 가속한다.
최고속도는 시속 325km/h

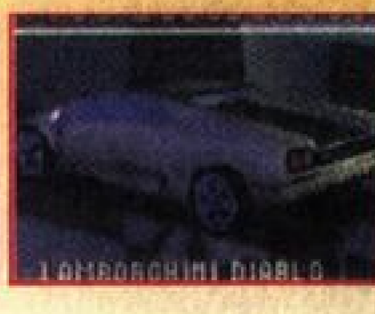
람보르기니 카운택

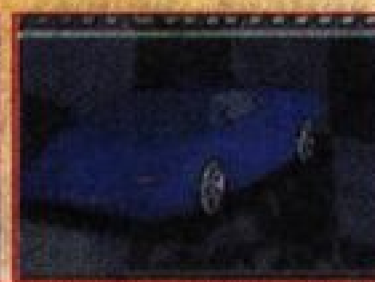


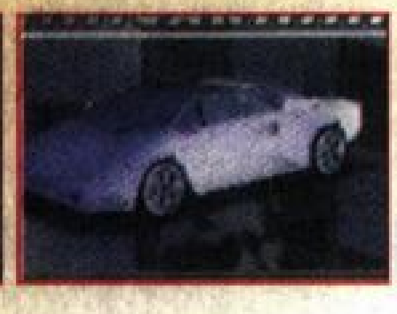
1970년에 탄생한 카운택.
그 당시 최고속도 315km/h를 뽐내던 괴물 머신. 20대 후반의 사람이라면 누구나가 동경하고 있겠지

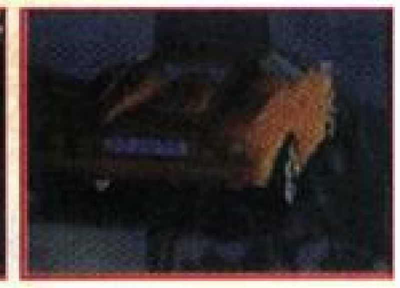












풍부한 코스가 총 6가지!! 공략법도 가지가지!!

이번에는 등장하는 6가지 코스의 긴요한 부분을 알아보자. 하지만 실제로 달려보지 않고는 코스를 잘 알 수가 없는 법. 이론을 바탕으로 코스를 꼭 누비고 달려보자. 기대를 모으고 발매일까지...

COURS 1



직선에서는 320km/h도 가볍게 나아간다



경주용 도로이기 때문에 타이어도 안정. 미지막 코너에서는 전속이다

COURS 2



8자형의 경주용 도로 코스. 코너 상태도 꽤 좋다



약간 흐린 날씨지만 아랑곳하지 말고 달려보자

COURS 3



꽤 좁은 코너들이 연결된 코스다



이렇게 터널 내의 조명이 밝은 곳에서는 끝에서 승패를 보자

COURS 4



코스 위에 분기가 있어 어느 쪽으로 가야 유리할지 명확한 판단을...



바운드하는 곳이 몇 군데 있다

COURS 5



90°로 꺾인 코너가 많다. 하지만 여기서 추월 할 수 있을지도 모른다



이곳에도 숨겨진 길이 있다. 숏컷일지도...

COURS 6



리조트라고 느낄 수도 있지만 산길이라 약간 어려울 수도 있다



여러가지 테크닉을 요구하는 코스다

피트인

피트 작업도 플레이어가 조작한다. 3D스틱이 열쇠.



주유와 타이어 교환을 한다

시점

플레이 중에 취하는 여러가지 각도에서 머신을 볼 수 있다. 확대 축소도 자유자재다!



이런 각도에서도 머신을 볼수 있다

그래픽	3
캐릭터	4
흥미도	2
독창성	2

꽉 찬 신감각의 격투 게임 등장!

G.A.S.P!! -파이터즈 넥스트림-

코나미 최초의 3D 격투 게임 「G.A.S.P!!-파이터즈 넥스트림-」.
이 게임에는 다양한 모드가 준비되어 있다. 또한 모션 캡쳐를 자유롭게 활용한 리얼한 움직임과 장해물을 이용한 필드 내에서의 통쾌한 격투의 세계 등등 또다른 3D 격투 게임이 우리 곁에 다가온다.

■ 제작사: 코나미 ■ 장 르: 액션 ■ 발매일: 3월 26일 ■ 발매가: 6,800엔



등장 캐릭터 소개


아자미 케롤린
나이:16세,
인도무술 카라리파야트

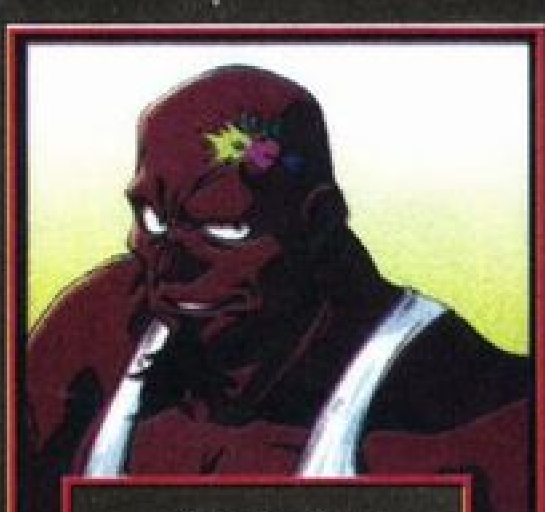

히무로 카이
나이:18세, 중국


히유세리나
나이:17세, 코만드 산보

격렬한 격투에 도전하는 파이터들. 만만치 않은 캐릭터들로 열기가 달아 오른다. 캐릭터들은 각자 다양한 격투기를 가지고 있는 강자들이다. 자신에게 어울리는 격투 스타일을 찾아 즐겨보자! 멈지않아 최강의 격투가로....


야에가시 카오루
나이:19세, 고무술 전반


사카이 유마
나이:26세, 종합 격투술


킬로 콩고
나이:24세, 프로레슬링


키류인 미키
나이:20세, 마샬아츠


진노우지 쿄야
나이:27세,
자기류 스트리트 파이트

에디트 모드

오리지널 캐릭터를 만들 수 있는 「에디트 모드」는 캐릭터의 얼굴과 코스튬(의상)까지 설정 가능하기 때문에 자기가 좋아하는 캐릭터를 만들 수 있다.

어떤 파이터로 육성하게 할 지는 게이머들의 능력에 따라 다양할 것이다. 또한 「에디트 모드」에서 캐릭터를 메인 게임으로 참가할 수 있을 때까지 육성하면 메인 게임뿐만 아니라 다른 모드로도 참가할 수 있다는 점!! 콘트롤러팩으로 세이브시키면 친구들의 오리지널 캐릭터들과 함께 대전할 수도 있다

자! 지금부터 열심히 노력해서 좀 더 멋진 파이터로 육성시키자.



에디트 모드 캐릭터



∞이것이 에디트 모드 양면이다!



○○어지로도 만들 수 있다


린이 가진 기술 「크레인 업」 작렬! 린 특유의 가벼운 움직임으로 상대를 혼란 시킨 후 큰 대미지를 주자

에디트 모드 트레닝

트레닝을 쌓아 기술을 전수받는 것이 이 모드의 묘미이다. 그 방법은 먼저 상대와 겨루는 경험을 쌓을 것. 그 경험에 의해 기술을 전수받을지 어떨지가 결정되니까 열심히 노력해 보자.


오리지널 캐릭터가 린의 기술을 전수받을 수 있다. 어서 「크레인 어퍼」를 사용하자!

액티브 오브젝트 시스템

「액티브 오브젝트 시스템」이란 종래의 맨주먹 격투에다 필드 내에 있는 어떤 사물(오브젝트)을 이용해 상대를 추적하거나 대미지를 부여하는 지금까지의 격투게임에는 없었던 전략성을 추구한 획기적인 신 시스템이다. 이 시스템을 이해하고 사용할 수 있게 되면 화려한 액션과 상대에게 대미지를 주는 것이 확 달라질 것이다.

액티브 오브젝트 시스템 바위

지면에 고정되어 있는 바위. 이것을 사용하면 상대에게 약간의 대미지를 줄 수 있을 것이다. 보통의 게임에서는 배경으로만 등장하는 사물들이 이 게임에서는 그것을 유용하게 이용할 수 있다



액티브 오브젝트 시스템 타이어

폐타이어 처리장. 타이어의 고무는 상대 공격으로 부터 오는 대미지를 줄여 줄 수 있다. 타이어를 등지고 싸우면 유리하다. 싸우기 전에 스테이지의 특징, 지형을 계산해 가능한한 유리하게 싸우자



액티브 오브젝트 시스템 벽


벽을 사용한 공격의 한 예. 벽에는 어떠한 사물이 걸려 있는데 그것을 부수면 새로운 필드가 펼쳐진다


벽의 분열에 주목!

태그 배틀 모드

대전에서 이긴 상대를 한팀으로 만들 수 있는 「태그 배틀 모드」.



한팀이 될 수 있는 사람은 두명까지이고 상대를 잘 선택해서 능숙한 전투를 꾀하는 것도 중요하다. 한팀이 되려면 먼저 그 상대와 싸워서 이기지 않으면 안된다. 단 이기는 것만으로는 안된다. 상대가 인정해 주는 다양한 격투법을 쓰지 않으면 한팀이 될 수 없다. 그밖에도 성격과 궁합에 따라 한팀이 되는 것이 쉽게 이루어지기도 하기 때문에 다양하게 시도해보자. 반드시 베스트 파트너를 찾을 수 있을 것이다.



최강의 모빌 슈츠들이 지금 여기에 다시 모였다

슈퍼 로봇 스피리츠



여태까지는 보통 「슈퍼 로봇 대전」의 역사에 관한 이야기만을 구구절절히 늘어 놓았을 것이다. 하지만 이번달에는 분위기를 바꾸어 「슈퍼 로봇 스피리츠」 그 자체에 대해 설명하려고 한다. 「슈퍼 로봇 대전」 시리즈에서 벗어나 하나의 격투게임으로서의 「슈퍼 로봇 스피리츠」, 그 시스템의 개요에 대해서 이제부터 알아보자.

■ 제작사: 반프레스토 ■ 장 르: 3D 격투액션 ■ 발매일: 98년 봄 ■ 발매가: 7,800엔

아직 싸움은 끝나지 않았다



더이상 두려울게 없다!!

이 게임은 대전 격투이며 등장하는 캐릭터는 모두 슈퍼 로봇들이다. 결국 자신이 조종하는 슈퍼 로봇들을 서로 싸우게 한 후 최종적으로 이긴 놈을 노리는 게임이다.

과연 모든 슈퍼 로봇팬의 마음을 부추기는 게임으로 성공할 것인가!

「스피리츠」의 힘을 보여주자!

체력 게이지의 밑에 있는 게이지는 상대를 공격하거나 상대의 공격을 방어하면 쌓이게 되는 스피리츠 게이지이다. 이게 차게 되면 강력한 필살기를 낼 수 있도록 되어 있다. 또 C버턴을 누르고 스피리츠를 조금 사용하면 「스파크」라고 하는 행동이 나온다. 이것에 의해 상대의 가슴쪽으로 날아들게 되는데 그때 연속기를 사용해서 상대를 정지시킬 수 있다.



아직 그 정도로는 어림없다. 좀더 강하게!!

「슈퍼 로봇 스피리츠」에서는 대전의 능력, 재미, 게다가 심오한 게임을 위해 많은 요소가 투입되어져 있다. 이제는 이런 부분에 대해서 자세히 알아보자. 이러한 요소를 잘 활용하면 그야말로 멋진 슈퍼 로봇을 사용할 수 있다.

전투의 흐름을 자기 페이스로 바꿔라!

상대의 공격을 재빠르게 포착해 거기서부터 자신의 기술을 상대에게 사용하면서 시합을 자기 페이스로 이끌어 간다. 이렇게 멋진 전개를 재현하길 원하는 당신에게 편리한 시스템을 소개한다.

우선 상대에게 접근을 한다. 상대가 바로 코앞에 있게되면 적당한 거리를 두고 빠르게 이동을 한다.

그리고 상대가 공격해 오길 기다린다. 그 다음에 상대가 공격해오면 멋지게 카운터 어택을…. 모든 전투의 근간이 되는 카운터 어택. 이거 한방이면 적은 저절로 상대 페이스에 말리게 된다. 그리고 다음은 낙법이다. 우선 공중에서 다운이 되면 착지하는 순간 타이밍을 잘 맞추고 버튼은 빠르게 연타하자. 그러면 넘어진 기체는 좀 더 빠르게 일어날 수 있다. 마지막으로 반격. 상대에게 잡혔을 때 던지기 버튼을 조작하는 것만으로 가볍게 상대의 공격을 해체 또는 반격할 수 있다.



자신이 조종하는 기체의 기술을 잘 활용하라!



「스피리츠」를 모으면 필살기를 사용할 수 있게 된다. 필살기 중에서도 특히 강력하고 특수한 필살기는 「커트 인」이라는 발동장면이 연출된다. 이것은 필살기를 사용하는 로봇의 등뒤에서 파일롯의 얼굴이 나와 필살기의 이름을 외친다. 아 「커트 인」은 원작을 최대한 유지하면서 에니메이션 형식으로 연출할 것이다.

날아라(?) 슈퍼 로봇

로봇들이 지상에서만 싸우는 것은 아니다. 이번 「로봇 스피리츠」에는 멋진 공중 전투 장면을 살리기 위해 필드를 공중필드와 지상필드로 나누었다. 필드간 이동은 자유로우며 이동 중 공격을 할 수 있다. 공중에 있는 상대는 대공기를 써서 떨어뜨릴 수 있다.



당신은 이제 로봇의 파일럿이 된다

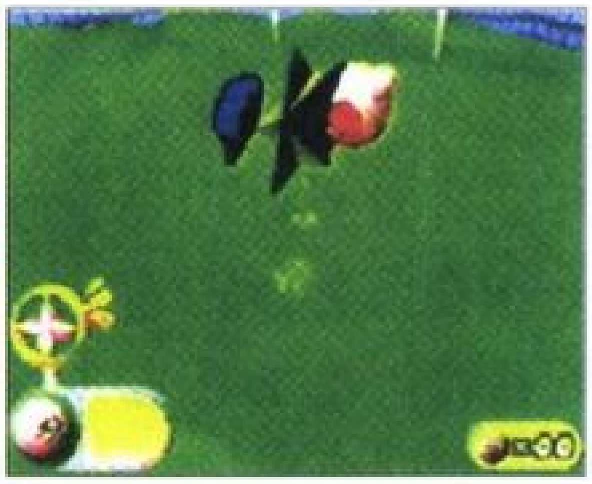
이번에도 처음부터 사용할 수 있는 기체는 총 7대(그럼 숨겨진 기체도 있단 말인가?). 스토리 모드에서 승리만한다면「마스터 건담」도 사용할 수 있다.

사용할 수 있는 기체 7대의 리스트

R-1, 워커 캐리어, 샤이닝 건담, 단쿠가, 단바인, 타이탄3, 볼테스 V



액션



카비의 에어랜드

●닌텐도 ●미정
●미정

귀여운 캐릭터 카비가 환상적인 필드 안에서 자유자재로 날아다니는 게임. 에어보드를 타고 다니면서 흡수하거나 내뱉는 액션이 그대로 존재한다. 물론 4인 대전도 가능하다.



바기부기

●닌텐도 ●미정
●미정

「와일드 트럭스」와 화면이 비슷하다는 목소리도 높지만 마음에 드는 것은 액션과 레이스를 한꺼번에 즐길 수 있는 새로운 형태의 게임이라는 점이다. 게다가 머신이 살아있는 생물체와 같이 점점 진화해 가고 오리지널 머신을 조립해 거리와 황야를 마음대로 질주할 수도 있다.



파이팅 컵

●이미지니어 ●98년 4월
●6,800엔

「파이팅 컵」은 포인트제의 액션 게임이다. 상대를 쓰러뜨리는 방법에 의해 같은 녹 아웃(KO승)이라도 그 평가가 달라진다. 상대와의 포인트 차를 생각하면서 싸움에 임하는 것이 중요. 또한 전격적인 사고능력을 필요로 한다.

시뮬레이션



초시공 요새 마크로스

●토미 ●미정
●미정

현재까지도 꾸꾸히 인기를 얻고 있는 「마크로스」. N64에서는 전투기 발키리의 화려한 움직임과 박력의 배틀신이 나온다고 한다. 소프트 제작이 미국의 소프트회사이기 때문에 순일본판의 「마크로스」와는 어딘지 모르게 다른 느낌의 「마크로스」가 될 것같다.



심시티 64

●닌텐도 ●미정
●미정

시뮬레이션 게임의 스테디 셀러 「심시티」가 DD대응 N64로 등장한다. 게다가 자신이 만든 거리를 거닐기도 하고 거리의 사람들 이야기를 직접 들을 수도 있는 새로운 요소도 들어있어 기대를 모으고 있다.

스포츠



울트라 베이스볼 실명판 64

●컬처 브레인 ●미정
●미정

마치 왕년의 야구만화를 생각하게 하는 「울트라 모드」가 유쾌한 야구 시리즈로 등장한다. 이번에는 어떤 식으로 개성을 살리고 게이머들에게 즐거움을 안겨줄지 기대작으로 손꼽히고 있다.

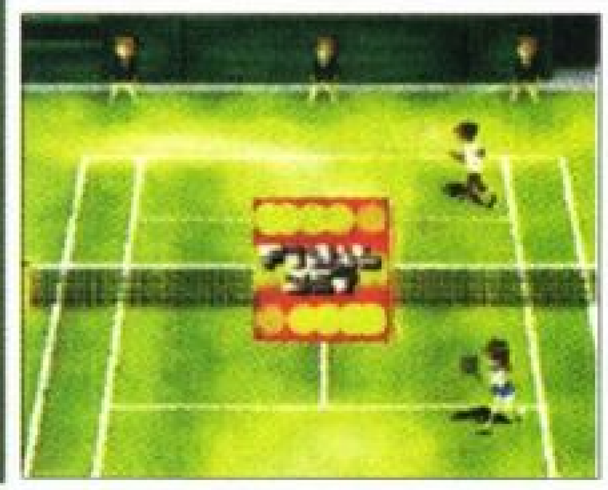
스포츠



스노우 스피드

●이미지니어 ●98년 3월
●6,980엔

스노보의 게임이라고도 할 수 있고 스키도 가능한 듀얼 타입의 게임이다. 눈의 느낌과 사면 「비탈진 코스」의 각도가 전혀 다른 스피드감을 느끼게 한다. 정말로 실감나는 스키를 즐길 수 있어 기대를 모으고 있다.



Let's 스매시

●허드슨 ●98년 봄
●미정

N64로는 처음으로 등장하는 테니스 게임으로 이 게임은 무엇보다도 「옷 갈아입는 모드」가 재미를 가져다 준다. 마음에 쏙 드는 복장으로 자신이 좋아하는 캐릭터를 만들어 게임 속에 등장시키는게 가능하다. 테니스 경기 보다도 오히려 이쪽에 더 관심을 가질 게이머들이 많을지도...

기타



마리오 아티스트

●닌텐도 ●[illegible]
●미정

풍부한 페인트 기능과 무비모드로써 본격적으로 그림을 그리며 즐기는 게임이다.
잘 알려진 「포켓몬」 캐릭터 등의 데이터도 수록되어 있다. 또한 2D 무비모드와 미니 게임 등도 있어 오락의 진미도 충실히 갖추고 있다.



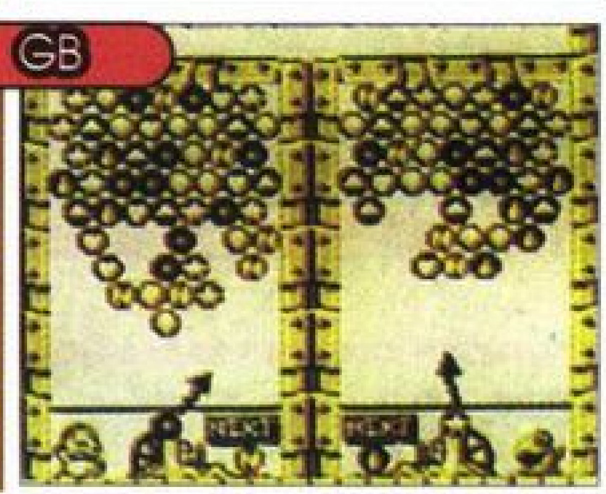
포켓몬 스냅

●코나미 ●미정
●미정

필드를 돌아다니는 포켓몬을 찾아 포켓몬의 다양한 동작과 표정을 촬영하는 등 이색풍의 게임이다. 게임의 재미는 한가롭게 산책하는 기분과 신선한 게임을 즐길 수 있다는 점이다. 64DD대 용량을 사용해 많은 양의 촬영 데이터도 보존 가능하다.

퍼즐

GB



퍼즐버블 GB

●타이토 ●98년 봄
●3,500엔

아케이드에서 대히트한 퍼즐게임 「퍼즐버블2」가 미니 컴보이로 등장한다. 천정으로 부터 떨어져 쌓인 버블을 노리고 화면의 밑에서 버블을 발사한다. 같은 색의 버블이 3개 이상 쌓이면 버블은 사라진다. 화면상의 버블이 모두 사라지면 그 화면은 클리어된다.

레이싱



도라에몽 카트

●에폭사 ●98년 봄
●3,980엔

도라에몽의 캐릭터들이 총출동하는「도라에몽 카트」. 각각의 캐릭터들에 맞추어 태양열 차와 무선조종 점토 차 등의 차들이 모두 집합한다. 아주 독특한 레이싱 게임으로 기대를 모으고 있다.

MANIA ZONE



'뛰는 놈 위에 나는 놈 있다.'라는 말이 그냥 빈말은 아니었다. 아무리 머신이 뛰어나다고 해도 그것은 인간이 만든 것이기 때문에 그것을 악용할 능력도 인간은 가지고 있는 것이다. 슈퍼 패미콤 시절 한번만 큰돈을 들이면 게임을 싸게 할 수 있다고 바다건너 홍콩아이들이 우리에게 제안해온 멋진 카피머신 'UFO'. 하지만 이것이 활약한 시대도 게임기가 발전하고 게임이 고용량화함에 따라 잠시 막을 내렸다. 그런데 작년 '닥터 V'의 등장으로 N64용 소프트도 카피가 가능하다는 가능성을 안겨주었는데 드디어 닥터 V의 능력을 뛰어 넘을지도 모르는 괴물 머신이 등장하였다. 이름은 'Z-64'. 완전한 스펙과 보는 이로 하여금 소프트 카피의 가능성을 직접 확인시켜주는 이 머신은 옛날 'UFO'을 보는 듯하다. 이제 한국도 복사천국(?)이 되는 것인가?

제2의 UFO를 꿈꾸는 Z-64의 비상!!!

Z-64의 특징

가동적정 온도: 0°~55°
저장 데이터가 견딜 수 있는 온도: -25°~80°
무게: 1.5Kg
전력: 5W
입력 전원: 교류 100~240V ,0.2A
출력 전원: 직류전원 5V/ 최대 1.6A
사이즈: 가로24cm × 세로14cm × 높이13cm
내부램: 128Mbit(16MB)
저장 매체: CPU-386S ×140MHz
바이오스-플래시 메모리

카피머신의 역사

닌텐도사는 8비트였던 패밀리 시절부터 롬팩을 고집하고 있다(물론 예전에도 디스크 시스템이나 요즘의 64DD 등 디스크 매체도 있지만 주로 롬팩타입이다). 이 롬팩이라는 것이 가격이 너무 비싸 유저들에게는 부담이 만만치 않다.

플스나 새턴의 경우 복사 CD를 구입, 제작하면 정품의 10분의 1 가격으로 구입할 수 있는 반면에 롬팩의 최대 단점은 복사가 어렵다는 것이다(복사가 전혀 안된다는 것은 아니다. 그러나 복사를 해도 회로와 반도체 값이 들기 때문에 정품과의 가격차는 불과 몇만원이다). 그런데 몇년 전인가....16비트 게임기(닌텐도의 슈퍼패미콤, 세가의 메가드라이브)가 주류를 이루던 시절에 외국의 한 기술자가 롬팩을 디스크로 옮겨 담는 장치를 개발했다. 예전에는 게임의 용량이 얼마 안되었던 덕에 플로피 디스크(3.5인치) 두어장이면 웬만한 게임을 담을 수 있었다.

슈퍼 패미콤의 복사머신을 통칭 UFO라고 불렀는데, 그 당시 UFO는 20~30여만원정도에 거래되고 있었다. 신종게임 롬팩의 경우 정품팩을 구입하려면 10여만원을 줘야 했던 시절. 디스크값 1,000원 정도와 5,000원 가량의 복사비만 지불하면 신종게임 하나를 장만할수 있었으니 경제적이라면 경제적이었다. 게다가 롬팩은 부피가 커 보관이 불편한 반면 그에 비해 디스크는 보관도 간편하다. 그러나 게임기가 발전하고 게임이 고용량화함에 따라 UFO의 시대는 잠시 막을 내렸다.

Z-64의 실체

그런데 이번에 꿈에도 그리던 N64의 새로운 카피머신이 등장했다. 이것은 기록매체로 집(ZIP)드라이브의 디스크를 사용하는데 이 집(ZIP)드라이브의 디스크는 100메가의 용량을 자랑하고 있다(플로피 디스크 100장 정도의 분량). 그러니 디스크를 갈아 끼워야 하는 불편함도 없을 테고 값도 저렴하며 쓰기 읽기도 가능하다. 그리고 디스크의 가격도 만원이하라 널리 확산되는 추세를 보이고 있다. 그럼 Z-64의 형태와 특징을 간단하게 살펴보자.



LCD계기판, 파일럿 윙즈 64가 실험대상 1호가 되었다




Z64와 N64를 삽입한 모양

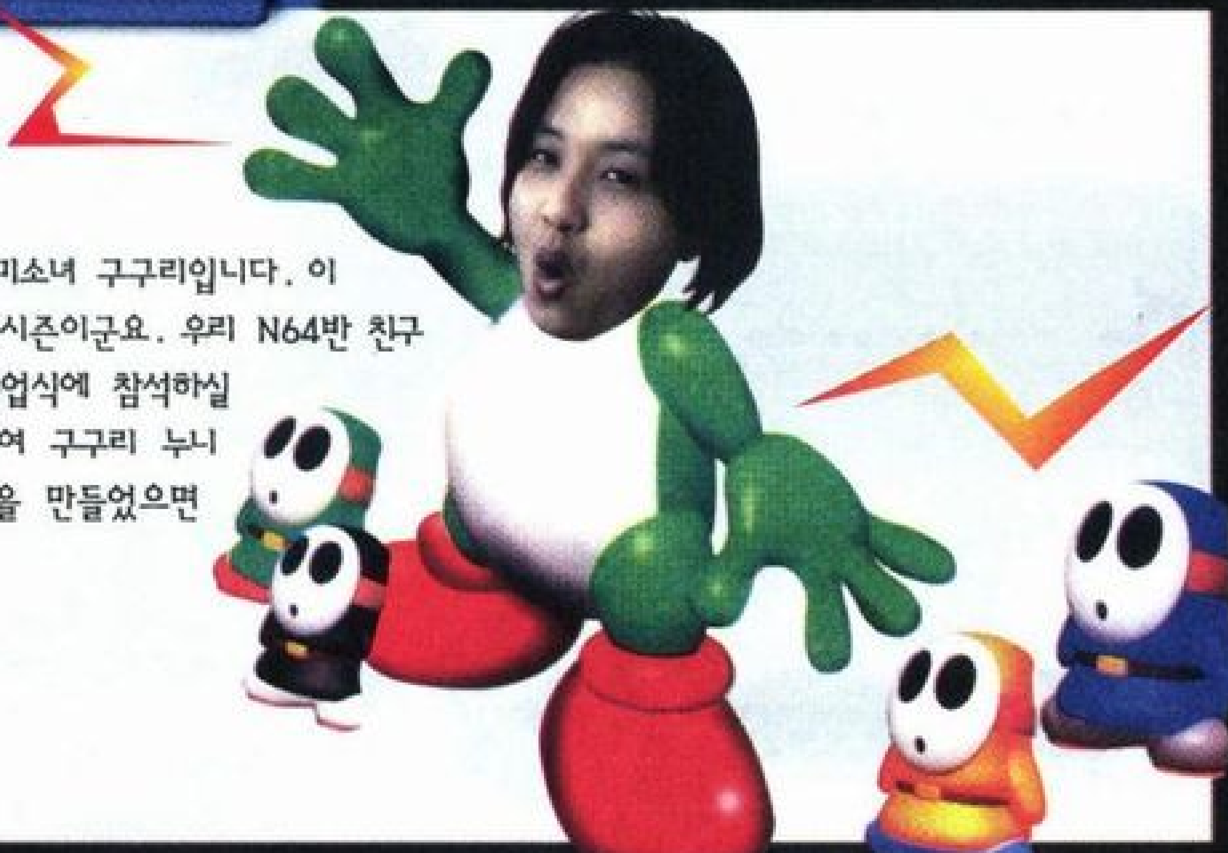

디스크 삽입구 모양


팩은 이런 식으로 삽입한다


어댑터는 이렇게 연결한다(세가의 슈퍼32X를 연상시키는 모양이다?!)



안녕하세요. 범띠 미소녀 구구리입니다. 이제 바야흐로 졸업 시즌이군요. 우리 N64반 친구들도 모두 이번 졸업식에 참석하실 거죠. 모두 참석하여 구구리 누나와 즐거운 졸업식을 만들었으면 좋겠어요.



구구리 누나 안녕? 헉! 선생님이셨던가요. 저희 학교에서 일어난 엄청난 사건을 소개해 드릴게요. 때는 1997년 11월 XX일. 다가오는 21세기를 맞아 교실마다 PC 한대와 대형 PC모니터를 배치해 주더군요. 당연히 자물쇠로 채웠죠. 하지만 저희반 기술자(?) 덕분에 점심, 저녁시간마다 게임, 특히 FIFA98을 했습니다. 실황 시리즈 광이던 저는 친구에게 부탁해 SFC와 실황사커2를 가져와 했습니다. 이렇게 저희 반은 쉬는 시간을 아~~주 즐겁게 보냈습니다. 하지만 방학 1주일전 모든 반의 PC를 다시 가져가 버렸습니다. 알고 보니 9, 10반의 컴퓨터 본체가 사라진 것입니다. 선생님께서 농담 삼아 "본체를 들고 튀지마라."하신 말씀이 정말로 일어날 줄이야. 다시 가지고 올 때까지 배치하지 않겠다고 합니다. 누나! 어떻게 그걸 들고 튈 생각을 했을까요? 누난 그런 경험이 있나요? 혹시~~~?
N64반 학생여러분 학교 물건을 소중히 다룹시다.

광수군! 광수군이 다니는 학교는 돈이 많나봐요. 학생들을 위해 투자를 아끼지 않는 거 보니. 하기야 학교는 학생을 위해야 하는데, 요즘 학교는 그렇지 않으니 정상인 학교가 특이해 보이죠. 광수네 반 친구들은 다 매니아가 될 자격을 갖춘 것 같아요. 쉬는 시간을 이용해 다른 곳도 아니고 학교에서…, 그런데 어떻게 컴퓨터 본체를 훔쳐가지? 누나도 이해가 안되는군요. 정말 대단하다. '뛰는 놈 위에 나는 놈이 있다.'는 말이 뼛속 깊이 사무치는군요. 누난 착해서 자라오면서 남의 물건을 탐내본 적이 없어요. 정말로. 그런데 광수군 이제 어떡해요. 즐겁게 하던 오락을 학교에서(?) 못해서. 하지만 방학했으니 집에서 재미있게 즐길 수 있겠네요. 그럼 몸 건강하세요.

안녕하세요. 구구리 누나! 전 아직까지 오락기 하나 없는 고독한 아이 권태환이라고 합니다. 저는 얼마전 한 여자아이에게 아픔을 당했습니다. 아픔! 그 내용은 이렇습니다. 저는 어떤 만화책에 펜팔 코너가 있어서 이 기회에 여자친구나 만들어 보자는 생각으로 응모하였는데, 다음 호에 제 이름이 펜팔 코너에 있었습니다. 저는 "이제 많은 여자아이에게서 편지가 오겠구나." 라고 생각했습니다. 며칠후 역시 3통의 편지가 도착하였습니다. 저는 이중 한 여자아이의 편지를 선택하고 답장을 보내주기로 결심하였습니다. 편지에는 성공률 100%라는 글이 쓰여 있었기 때문입니다.
〈중략〉
그러나 연락이 오지 않았습니다. 슬퍼요. 구구리 누님은 여자니깐 제 마음을 헤아려 주실 거라 믿습니다.

태환군 속상해 하지 마세요. 그 친구가 태환군의 얼굴 생김새가 맘에 들지 않아서 편지를 안 보냈을 수도 있지만 그렇지 않을 수도 있어요. 여자는 갑작스런 것에(예로 정신적인 충격)약해, 놀라서 그랬을지도…, 여자에게 다가갈 때는 조금씩, 천천히 다가가야 해요. 급하게 하면 할수록 여자는 점점 더 멀리 달아나는 법이거든요. 이번 일을 교훈 삼아 다음에는 꼭 성공(?) 하시길. 사과 편지라도 보내보세요. 그럼 건강하세요.

안녕하세요. 구구리 누나. 저는 집은 양산이지만 부산에서 학교를 다니는 N64유저입니다. 그런데 방학하기 얼마전 제가 게임챔프 1월호를 떡하고 구입해서 학교에 들고가서 열심히 디디콩 레이싱을 읽고 있었습니다. 그때 제 짝꿍 엄모군이(PS유저임) 와서는 "N64내용은 딸랑 이거냐?" 하며 놀리는 투로 말해서 그 친구와 한바탕 크게 말싸움을 했습니다. 저는 무조건 PS는 32비트에 생명은 2년도 안된다고 놀리자, 그 친구는 팩 종류도 얼마 안 되는게 쓸데없이 가격만 비싸다고 놀렸습니다. 그런데 솔직이 제가 생각해도 비싸다고 생각했습니다. 그후 그 친구와는 아는 척도 하지 않고 신경전만 계속 되었습니다. 누나 N64 팩 가격은 왜그리 비싸나요. 그리고 64DD가 나오나요. N64에 부착가능한가요? 그리고 이 자리를 빌어 그 친구에게 사과하고 싶습니다. 누나! 파이팅.

우선 N64에 64DD를 부착할 수 있습니다. 이건 챔프만 열심히 봤으면 알 수 있는 건데. 팩은 원래 좀 비싸요. 단가가 비싸니깐 할 수 없는 일이죠. 현재로선 N64 라인 업도 많이 발표된 상태도 아니고, 그렇다고 친구와 그렇게 싸우다니. 그런 식의 말싸움은 서로 힘만 축나고 나중에는 상대방 인신공격으로 변하죠. 한마디로 싸우지 말란 말입니다. 아셨죠. 친구와 사이좋게 지내세요.

안녕하십니꺼. 지는요 N64는 없지만 챔프에서 하는 점수 따기에 눈이 멀어가꼬예 매달마다 엽서 5~6장 보내는 열성 독자입니다. 원래 지는요 N64살라꼬 캐는데 사람들이 N64를 과소평가 하는 깁니더. 미국에는 N64 인기가 좋지예? 앞으로 많은 발전 있기를 바랍니데이~ N64화이팅



니가 바로 가가. 매달 엽서 오는거 보모 꼭 세현이 같은 아~들이 나오는 기라. 그래가꼬 내는 맨날 그거 가려낸다고 머리가 다 빠질라칸다. 세현아 이 누나 말투에 쪼매 놀랬제. 이건 비밀인디 내도 니하고 비슷한 지방에서 어린시절을 보냈다는거 아이가. 니 억수로 반갑제. 누나는 세현이 니가 챔프 점수에만 눈이 멀어가꼬 누나 앞으로 엽서를 보냈다고 믿고 싶지는 않타. 그게 진짜라 카면 누나 맴은 갈기갈기 찢어지끼구마. 누나는 여러장의 글 보다는 다만 한장의 글을 보내더라도 누나에게 거짓없는 진심이 담긴 글만 보내주모 누나는 바로 뽑아 주는기라.

졸업 공고

상기 학생들은 2월에 열리는 챔프반 졸업식에 참석해 주길 바랍니다.

참석방법

자신이 가진 사진 중 가장 웃긴 장면을 보내주세요. 저희들이 다음호에 예쁘게 꾸며 드립니다.
(지각자는 싣지 못합니다.)
기간 : 4월호 마감일(20일)까지

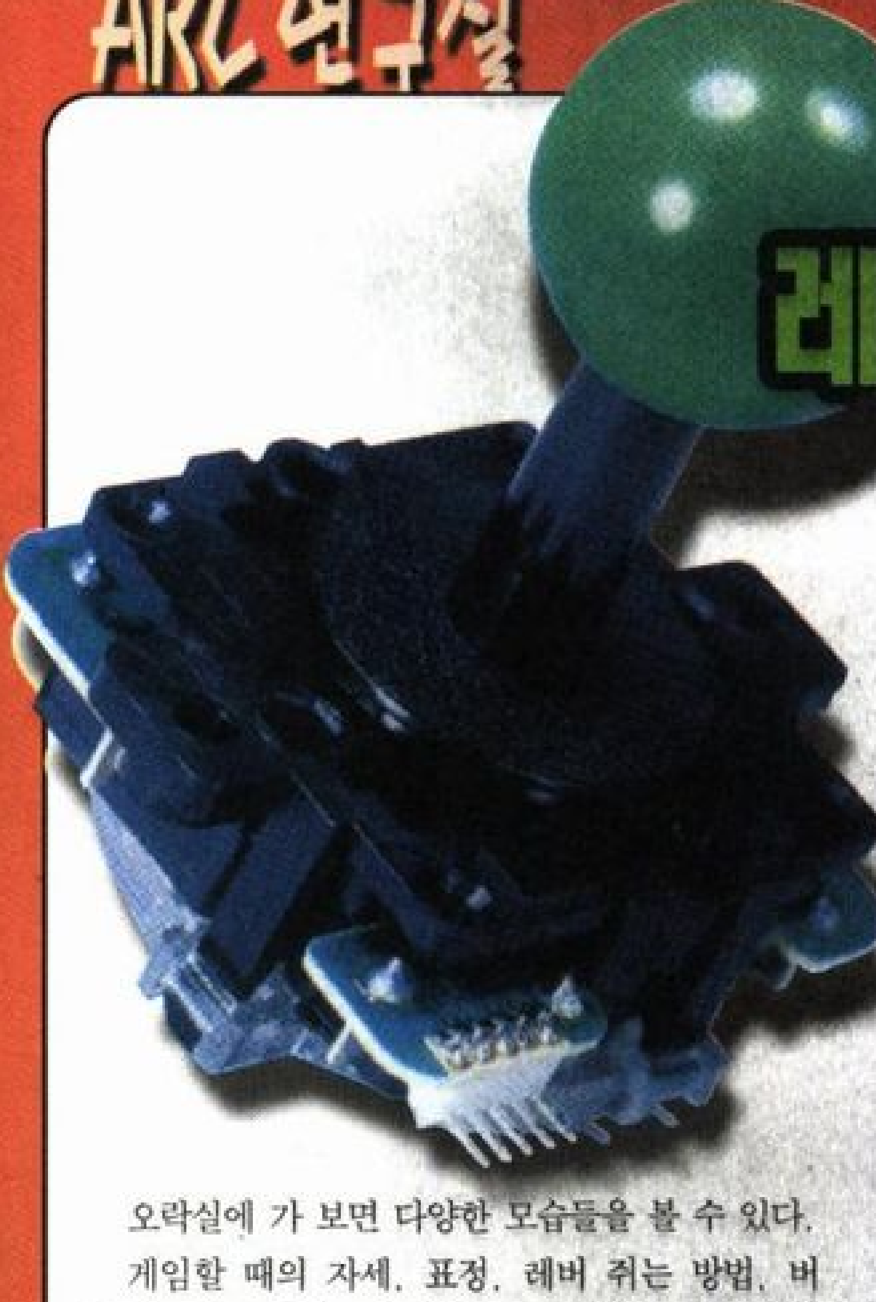
오늘의 출석

구구리의 챔프학년 N64반 응모요령

기종별로 사연을 보내주시면 챔프 명인들과 즐거운 시간을 보낼 수 있습니다. 뽑히신 분들은 챔프학교 N64반의 출석부에서 번호를 부여받게 되며 6개월마다 행해지는 챔프학년 졸업식에서 졸업장을 받으실 수 있습니다. 물론 사연이 채택되신 분께는 1000점을 드립니다

보내실 곳
서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층
게임챔프 챔프학년 N64반 앞 우 121-160

마감일
매월 20일까지



레버를 알고 적을 알면 백전백승???

레버와 버튼!!
각 게임에서 유저마다 즐겨하는 캐릭터가 있듯이 레버를 잡는 법 또한 자기만의 개성이 있다. 어떻게 잡아야지 상대를 멋지게 넉다운시킬 수가 있을까? 나는 과연 어떻게 레버를 쥐고 게임을 하는지, 혹시 레버 쥐는 방법 때문에 내 실력이 항상 그 자리를 맴도는 건 아닌지 아케이드 연구실에서 소개하는 다양한 레버 쥐는 방법과 자신의 스타일을 비교해 연구해 보자.

오락실에 가 보면 다양한 모습들을 볼 수 있다. 게임할 때의 자세, 표정, 레버 쥐는 방법, 버튼 누르는 방법, 마지막으로 각 학교의 다양한 교복들 까지 오락실에서는 게임 이외에도 다양한 볼거리를 제공하고 있다.

이번 아케이드 연구실에서는 유저들의 다양하고 재미있는 레버 쥐는 방법을 소개한다.

레버 쥐는 방법의 기본은???

레버 쥐는 방법에는 기본적으로 레버를 감싸듯이 잡는 방법과 와인잔을 잡듯이 쥐는 방법이 있다.

레버의 볼을 들어 올리는 기분으로 잡는 방법을 와인잔을 잡듯이 쥐는 방법이라고 하며, 볼의 윗부분을 손으로 덮듯이 쥐는 방법을 레버를 싸듯이 잡는 방법이라고 한다.

아케이드 게임이라는 장르가 생겨난 이후로부터 지금까지 이 기본이 되는 두가지 형태는 변함이 없다. 그러나 이 기본이 되는 두가지 방법은 시간이 흐름에 따라 서서히 레버를 싸듯이 잡는 방법이 선호되게 되었다.

그 대표적인 이유로서는 우선 1980년대 초반, 일본에서 제작된 게임 통체의 대부분은 테이블형, 이 테이블 통체는 지금과 같은 대전격투 게임용이 아닌 액션이나 슈팅을 두사람이 맞은편에 앉아 2인용으로 즐기는 것이였다.

이 테이블 통체는 레버 판의 틀의 높이가 업라이트 통체(현재 일반적으로 아케이드용으로 나와 있는 통체)에 비해 상당히 낮다. 예를들면 보통 오락실 의자에 앉은 상태에서 볼 때 무릎보다 아래 위치에 레번 판이 있다고 생각하면 될 것이다. 때문에 옛날 게임은 플레이하는 자세가 새우등처럼 굽어 굉장히 자세가 불편했다.

테이블형 통체에서 반대로 레버를 싸듯이 잡는 방법으로 한다고 생각해 보자. 그러면 레버를 쥐는 것 자체는 문제가 없지만 손목을 안정시키기 위한 장소가 없기 때문에 안정된 조작이 불가능하다. 그러나 와인잔을 잡는 듯한 법은 손등이 아래를 향하고 팔목도 허벅지 위에 안정되게 놓이게 된다. 이런 이유로 80년대 전반은 와인잔을 잡는 듯한 방법을 선호하는 게이머가 많았었다.

80년대 후반, 26인치 모니터가 나타나고 동시에 통체도 보기흉한 테이블 형에서 보기 좋은 업라이트로 변화하기 시작했다. 이 경계선이 레버를 와인잔을 잡는 듯한 방법에서 쥐는 듯한 방법으로 변화하는 한가지 구분점이 된다.

업 라이트 통체는 테이블 형에 비해 화면이 크고 보기 쉬운 것 외에 레버 판 자체에 공간적 여유가 가능했다. 하지만 레버 판 위치(높이)는 테이블형 보다 상당히 높은 곳에 있고(최근에는 남코의 [철권3] 통체가 유명하다), 레버도 안쪽에 붙어 있다. 이것이 와인잔을 잡는 듯한 방법이 불편하게 된 이유 중에 한가지다.

팔꿈치보다 높은 위치에 레버가 있는 경우 손등을 아래로 하는 것은 팔목에 부담이 간다. 게다가 레버가 안쪽에 있는 것 역시 그렇다. 하지만 레버를 감싸듯이 잡는 방법인 경우 아주 자연스럽게 레버를 쥘 수 있다. 테이블 형 통체에서의 와인잔을 쥐는 듯한 방법은 허벅지에 팔목을 얹는 것으로 안정된 플레이가 가능하게 했지만, 업 라이트 형 통체에서의 레버를 감싸듯 쥐는 방법의 경우는 레버 판의 공간적 여유 즉 손(손바닥, 또는 손목 주위)를 레버 근처 위치로 안정시킬 수가 있다. 축이 가까운 만큼 조작도 한층 안정되는 것이다. 이것이 레버를 감싸듯 쥐는 방법을 더 선호하게 된 이유 중 한가지이다.



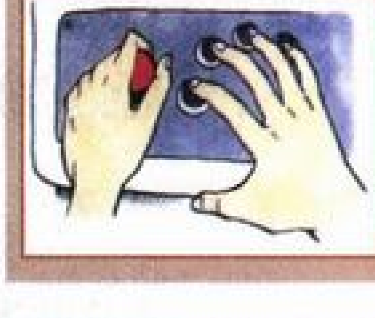
와인잔을 잡듯이 쥐는 방법
1)집게 손가락과 중지 사이에 레버를 끼는 방법. 실제로는 와인잔을 이처럼 잡는 사람은 없다
2)노련한 사람은 네 번째 손가락과 새끼손가락 사이에 레버를 끼기도 한다

첫 번째 방법의 장단점은?

집게손가락과 중지사이에 레버의 볼을 넣어 사용하면 장풍계(↓↘→ 나 ↓↙←) 커맨드의 입력이 용이하다. 하지만 아래방향으로의 레버 입력이 불편하기 때문에 KOF나 스파 등의 2D 격투게임을 장시간 플레이하게 되면 매우 피로하게 된다.

두 번째의 장단점은?

이 방법은 8방향으로의 레버 입력이 매우 용이하다. 일단 필살기 커맨드 (↓↘→ *2, →↓↘→, →↓←↓→↓← 등) 입력이 매우 편리하다. 힘이 들어가지 않는 단점이 있다. 때문에 버파류의 3D 격투게임에서의 커맨드 입력이 어렵다. 이 방법으로 추창이나 수패고의 입력은 거의 불가능하다고 본다. 하다가 손부러진다.



레버를 싸듯이 잡는 방법
1)대표적인 방법으로 가장 안정된 방법. 이 방법에서도
2)손바닥으로 레버를 싸듯이 잡는 사람도 있다

첫 번째 방법의 장단점은?

일반적으로 유저들은 이런 방법으로 레버를 잡을 때 볼을 집게와 중지 사이에 놓고 움직인다. 8방향 입력이 용이하지만 레버 판이 어떤 형식으로 되어있는냐에 따라 장단점이 생긴다. 일반적으로 레버 판이 작은 경우에는 손목에 무리가 와서 게임을 장시간 플레이할 수 없고, 커맨드 입력에 실수가 잦아진다. 반면에 판이 넓은 경우에는 손을 두는 위치가 확보되기 때문에 안정적인 플레이를 할 수 있다. 짧은 시간 플레이할 경우에는 가장 무난한 타입이다.

두 번째 방법의 장단점?

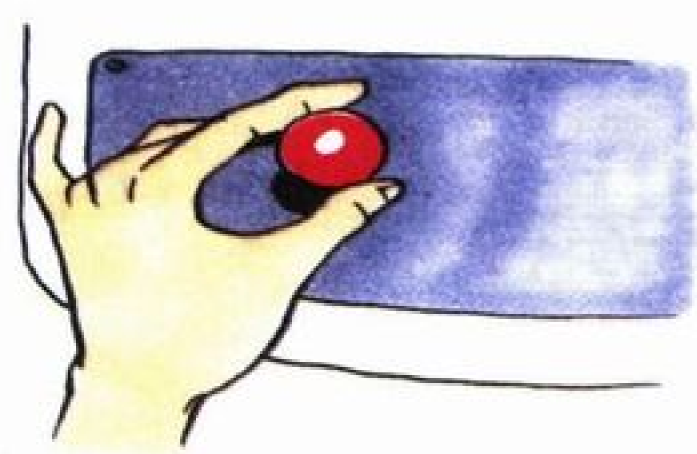
이런 방식은 올바르지 않은 방법이다. 손목의 무리가 매우 많이 온다. 아마 손목이 남아나지 않을지도…. 기술의 입력이 생각보다 편하다. 이건 어디까지나 기술 입력에 관한 것이지 여타의 수반되는 조건은 고려하지 않고 말하는 것이다. 위치가 어중간해서 실수의 위험이 많고 위에서 말한대로 손목의 부담이 많아 힘들다. 하지만 마구잡이식 즉 레버를 원을 그리며 돌리는 식에게는 알맞은 방법이다.

레버 잡는 방법은 개인의 자유

앞에서 레버를 싸듯이 쥐는 방법과 와인잔을 잡듯이 쥐는 방법을 소개했지만 그외의 방법도 역시 다수에 이른다. 이번에는 그 아류 형태를 소개한다.

손끝으로 잡기

레버를 감싸듯이 잡는 방법의 변형으로 레버의 볼을 엄지 손가락과 검지 손가락으로 잡고, 새끼 손가락을 세우고 하는 방법. 의외로 이 방법을 사용하고 있는 사람이 많다. 단 볼을 두부분으로 지탱하고 있기 때문에 물리적으로 안정되지 않는다.



이 방법의 장단점?

처음 이 방법으로 하게 되면 레버가 매우 가볍다는 느낌을 받을 수 있을 것이다. 우선 이 방법은 위와 대각선 방향의 레버 입력에 무리가 온다. 장시간 플레이를 할 때 이 두 손가락으로 플레이를 한다는 것은 사실상 불가능하다.



크로스 파이어



옛날 레버의 양쪽에 버튼이 있거나, 레버와 버튼의 위치가 뒤바뀐 레버 판이 있었다. 때문에 손을 크로스시켜 플레이를 하였다. 이것을 칭해 「크로스 파이어」로 칭하였다.

알카노이드용 레버

그 옛날 호랑이 88피우던 시절 우주에서 지구로 찾아온 알카노이드. 여러분들은 알카노이드를 기억하십니까? 레버 판이 매우 썰렁한 그 오락. BGM도 딱하나 S.E도 삥뽕밖에 없는 그 오락. 그렇지만 레버만은 특이했다. 아날로그 조그셔틀(?). 이름은 이상하지만 그냥 셔틀만 돌리면서 플레이하는 것이다.
이 레버의 특징은 정밀한 조작이 가능하다는 점이다. 조금만 움직여도 반응이 즉각 나타난다. 따라서 덜렁대는 사람들에게는 절대 권해주고 싶지 않다. 그런데 이게 아직도 있을려나?



공수도와 버철 온용 레버

이 레버는 특이하게 버튼이 따로 없다. 딸랑 레버 판에 레버 2개만 있다. 버철 온은 레버에 버튼이 달려 있다. 옛날 우리나라에는 태권도라고 소개된 공수도(최초로 한글화가 된 게임이다)는 레버 2개로 모든 기술을 구사 할 수 있었다. 그것이 현재 이르러서는 버철 온으로 부활했다. 단순히 레 판에 레버가 2개 있지만, 그 두 개의 레버로 모든 기술을 구사할 수 있다는 것이 커다란 특징이다.



이달의 주목 라인업

파이팅 바이퍼즈 2


102p

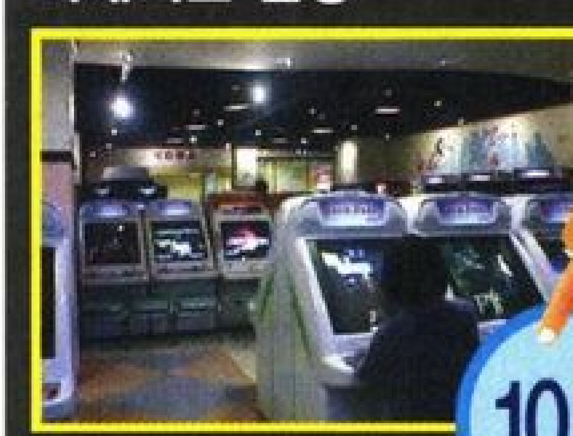
모델3의 최첨단 기술을 바탕으로 파워 업된 모습으로 등장한 「파이팅 바이퍼즈 2」. 새롭게 추가된 캐릭터와 신 시스템을 소개한다.

스타 글래디 에이터 2


104p

캡콤의 3D 격투액션의 처녀작으로 주먹을 받았던 「스타 글래디 에이터」가 기술면에서 새로운 면을 추가하여 등장하였다. 이번 호에서는 화려한 그래픽으로 채색된 신 캐릭터를 소개한다.

아케이드 탐방


109p

롯데월드의 저력을 다시금 느낄 수 있는 롯데 세가의 첫 게임센터가 오픈했다. 깔끔한 분위기와 최첨단 기계를 구비해 놓은 롯데 세가랜드를 소개한다.

이보다 더 파격적인 격투게임의 흥분은 없었다!!

파이팅 바이퍼즈2



개성적인 캐릭터, 호쾌하며 화려한 연출, 리드감 넘치는 공방. 새로운 모습으로 단장을 준비하는 「파이팅 바이퍼즈2」의 독특한 각요소는 MODEL3이라는 최첨단 기술을 바탕으로 유저들의 생각을 초월한 새로운 가능성으로의 진화를 거듭하고 있다. 그 확실한 증거를 여기에 소개한다!!

■ 제작사: 세가 ■ 장 르: 격투액션 ■ 발매일: 미정

「FV2」의 신 시스템과 파워 업된 시스템을 소개한다

「버철 파이터2」의 전성기 「버철 파이터」와는 다른 3D 격투게임의 재미에 도전한 작품이 바로 「파이팅 바이퍼즈」였다. 그로부터 2년 신기판 '모델3'의 파워를 업고 그 속편이 모습을 드러냈다!!

전작



슈퍼 K.O.의 피니쉬와 비교하면 상당히 화려했다고 생각됐던 연출도 썰렁함을 느낀다



또한 보통 대 COM전은 루트가 정해져 있지만 「FV2」에서는 특정 조건에 의해 상대가 변하는 분기 시스템이 탑재되어 있다.

'슈퍼 K.O.'. 이 기술은 「2」에서 새롭게 추가된 기술로 모든 캐릭터마다 존재하며 일격으로 상대방을 완전히 넉다운 시킬 수 있는 엄청난 기술이다.







반의 주먹 공격에 의해 나가 떨어지는 캐릭터, 그리고 지구와 운석의 충돌

가드 & 어택을 사용한 전략의 변화

우선 첫 번째로는 하단 가드 & 어택의 추가이다. 이것은 상대의 하단 공격을 방어하면서 공격으로 전환하는 것으로 전작에서는 가드밖에 없었던 하단 공격에 하나의 처리법이 되며 하단 아머 파괴 효과도 있다. 즉 하단 가드 & 어택 중에는 상대의 상단 공격을 완전히 피할 수 있다.

그리고 또 한가지는 가드 & 어택 받아치기가 항시 가능해졌다. 타이밍을 맞춰 공격하면 무제한으로 가드 & 어택 소위 캐치 볼이 가능한 것이다. 단 공격한 회수가 많을수록 실패 시에 받는 대미지도 크므로 주의하자.

상중단 가드 & 어택



하단 가드 & 어택





에미



■ 성별 : 여성
■ 나이 : 12세
■ 특기: 드러누워 날뛰기
■ 성격: 명랑하고 건방짐.

명문사립 초등학생. 컴퓨터를 해킹할 수 있을 정도로 지능이 뛰어나다. 어느날 자신을 길러준 부모이자 기계공학의 대가이기도 한 할아버지가 B.M.에 납치된다. 이를 안 에미는 할아버지로부터 받은 'TEDDY MECH'를 가지고 감옥의 섬으로 건너갈 결의를 한다.

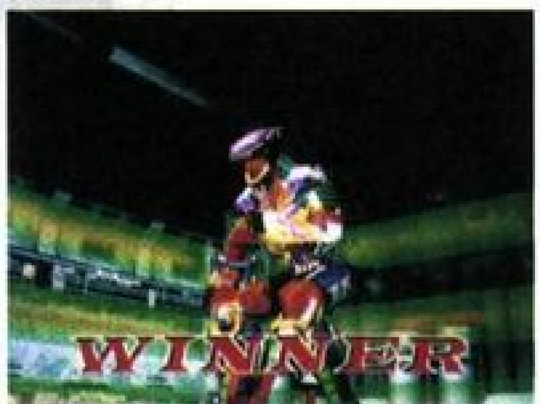
2명의 신 바이퍼 등장

찰리



■ 성별: 남성
■ 나이: 17세
■ 특기: 자전거 기술
■ 성격: 다혈질에 싸움을 좋아하고 지고는 못참는 성격

피키와 같은 학교에 다니는 고등학생으로 BMX의 달인. 어렸을 때 버려져 흑인 누나가 엄마 대신 키웠다. 라이벌인 피키에게 자극을 받아 바이퍼가 된다



○등에 있는 BMX 를 사용한 기술이 풍부





○물론 BMX는 탈 수 있다. 가드는 불가능하지만 하단 공격이나 띄우는 기술 등이 가능하다

○타이어를 이용해서 상대를 휘둘러 던지는 기술. 벽에 의한 추가 대미지도 있다

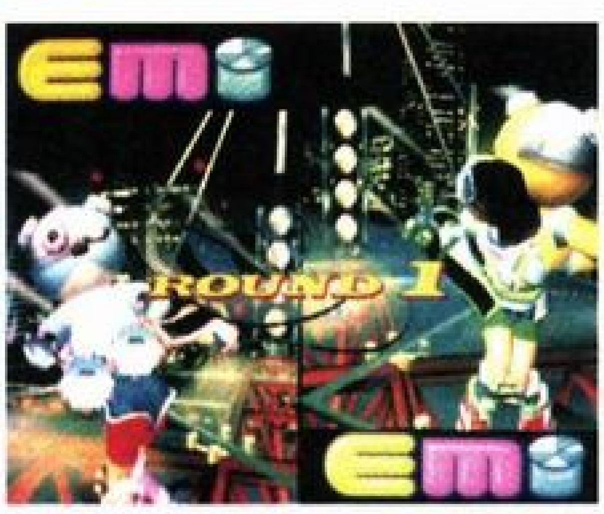




○벌렁 드러누운 자세에서 공격하는 것이 특기. 특정 커맨드로 '누운' 뒤 다양한 기술을 구사할 수 있다



○타격, 던지기 등 에미의 화려한 기술



마러가 처음부터 플레이 가능!!!

다채롭고 강력한 연계기로 강력함을 자랑했던 마러.

전작에서는 일정 대전 수를 넘어야만 사용가능했지만 이번에는 새로운 기술로 무장한 마러를 처음부터 플레이할 수 있다.

마러



돌아온 콤보의 달인

■ 성별: 남성
■ 나이: 22세
■ 특기: 프로레슬링 기술
■ 성격: 정의감, 사명감이 강하다

시장 B.M.과 혈연관계에 있다고 하는 수수께끼의 사나이. 2년간 그 자취를 감추고 있었지만 거리를 떠나 복면 레슬러로 기술을 연마했다고 하는데….





○허벅지를 사용한 새로운 기술





○양발을 잡고 스플렉스를 가하는 새로운 던지기 기술. 상대를 벽에 내던지면 벽 대미지가 추가될지도…

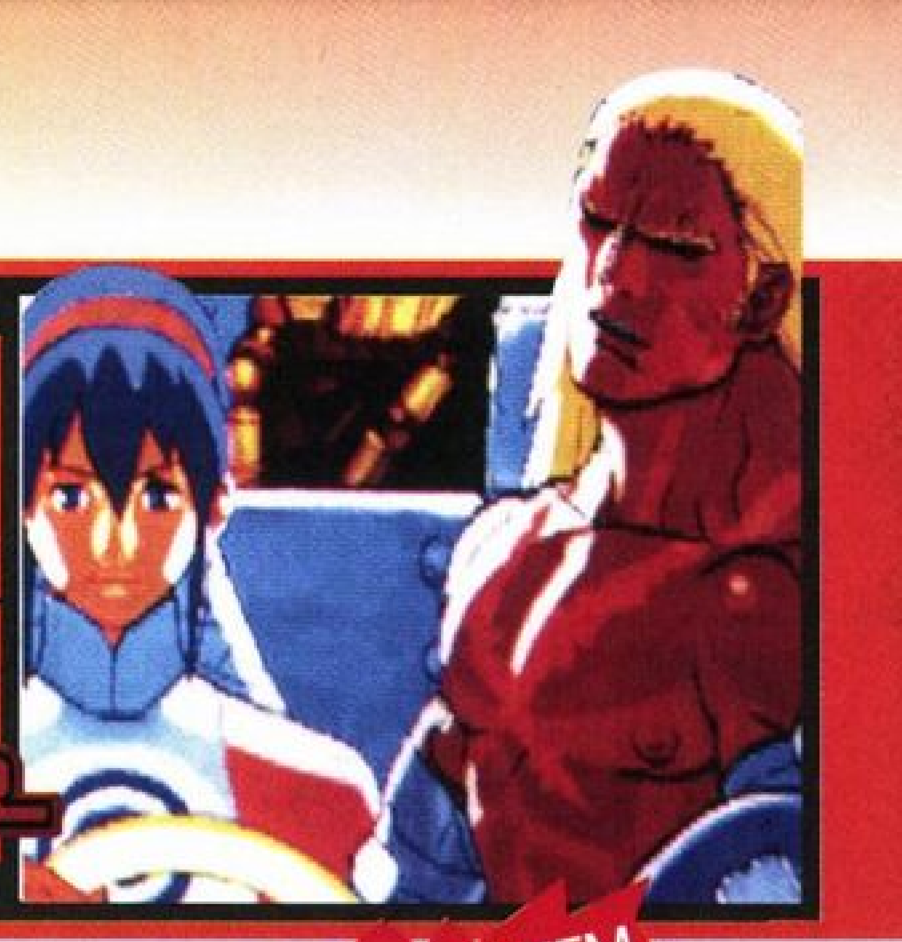
- 그래픽
- 캐릭터
- 흥미도
- 독창성

96년 여름을 강타했던 캡콤의 3D 격투 게임이 다시 등장한다!!

스타 글래디에이터 2 -나이트메어 오브 빌스테인-

캡콤의 처녀작 오리지널 3D 대전 격투 게임「스타 글래디에이터」. 그 속편이 다시 아케이드로 모습을 드러냈다. 배로 증가한 캐릭터와 신 시스템 '플라즈마 필드' 등 전편에 이어 새롭게 파워 업된 모습을 소개한다.

■ 제작사: 캡콤 ■ 장 르: 대전격투 ■ 발매일: 미정



스토리는 전작의 1년후부터!

스타 글래디에이터들의 활약에 의해 괴멸된 제 4제국들. 하지만 그 모성(母星) 젝터에는 황제 빌슈타인의 망령이 나타난다는 기묘한 소문이 떠돌고 있었다. 지구 연방은 사실의 진위를 알아보기 위해 조사부대를 파병. 그러나 수수께끼 무장집단으로부터 공격을 받아 괴멸돼 버린다. 단 1명 살아남은 병사의 증언으로는 그 집단은 '제 4제국'의 훈장을 달고 있다고 한다. 사태를 직시한 지구연방은「스타 글래디에이터」의 재편성을 결정한다.

기본 시스템 체크!!

이번에는 G(가드)버튼의 추가되어 레버와의 조합으로 횡신이 가능하게 되었다. 물론 가드는 레버로도 가능하다. 최대 변경점은 새로운 게이지의 등장이다. 이 게이지는 커맨드+AB를 동시에 눌러 발동하는 초필살기 외에 다음에 설명하는 '플라즈마 필드'를 위해서도 사용된다.



필살기의 강화 & 추가!!

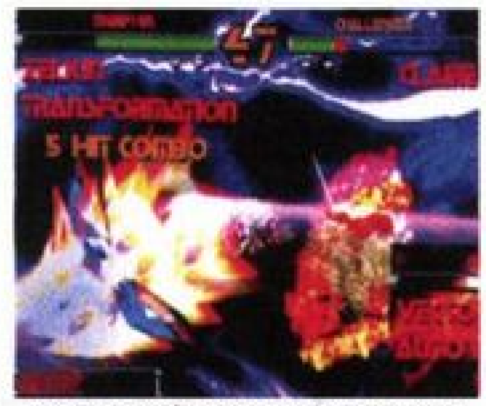


물론 커맨드에 의한 필살기는 존재한다. 사진은 '브레디 플라멩고'

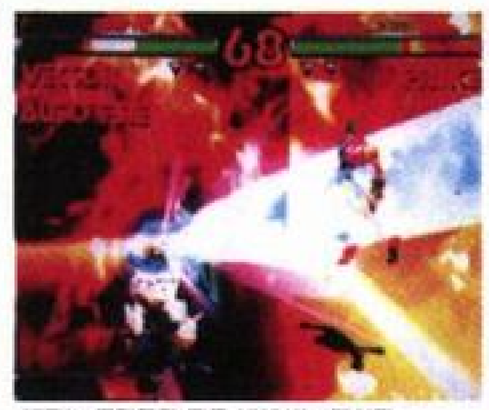


각 캐릭터마다 새로운 기술도 있다. 이것은 「2」에서 새롭게 추가된 준의 장풍계 공격. 단지 플라즈마 필어 히트!!

NEW SYSTEM 플라즈마 필드



B+K 동시 입력으로 가드 불능의 필드를 전개



벡터는 플라즈마 필드 내에서는 레이저 난사가 불가능하다. 상대는 그 공포에 떨 뿐이다!!



신 캐릭터 레인의 플라즈마 필드 '절대영도'가 발동

제 4제국은 우리가 처리한다

지구 연방군의 희망 백호(白虎)



빌슈타인 쪽에서 플라즈마 병기를 사용하는 인간이 위험하다고 판단한 지구 연방군은 강력한 플라즈마 파워를 가진 인조인간을 보내기로 결정했다. 그가 바로「백호」이다. 백호는 플라즈마 병기를 사용하는 인간에 대항할 수 있는 병사 중 한명이다.





백호! 넌 내 꺼야

빌슈타인! 이제 더 이상 난 너의 부하가 아니다 블러드(BLOOD)





이전에는 빌슈타인의 부하로서 하야토일당의 암살이 목적이었지만, 1년 전 빌슈타인이 패했을 때 그는 빌슈타인의 정신지배로부터 벗어났다.

빌슈타인 넌 내손에 죽어야만 해

빌슈타인의 딸 레인(RAIN)



그녀는 통칭「빌슈타인의 자식들」이라 불리는 사람들중 한명이다. 그녀는「빌슈타인의 딸」이라고 불리며 플라즈마 능력이 강한 남자를 보면 자신의 것으로 만들려고 한다.

블러드는 내손으로 처리한다 쉐이커(SHAKER)

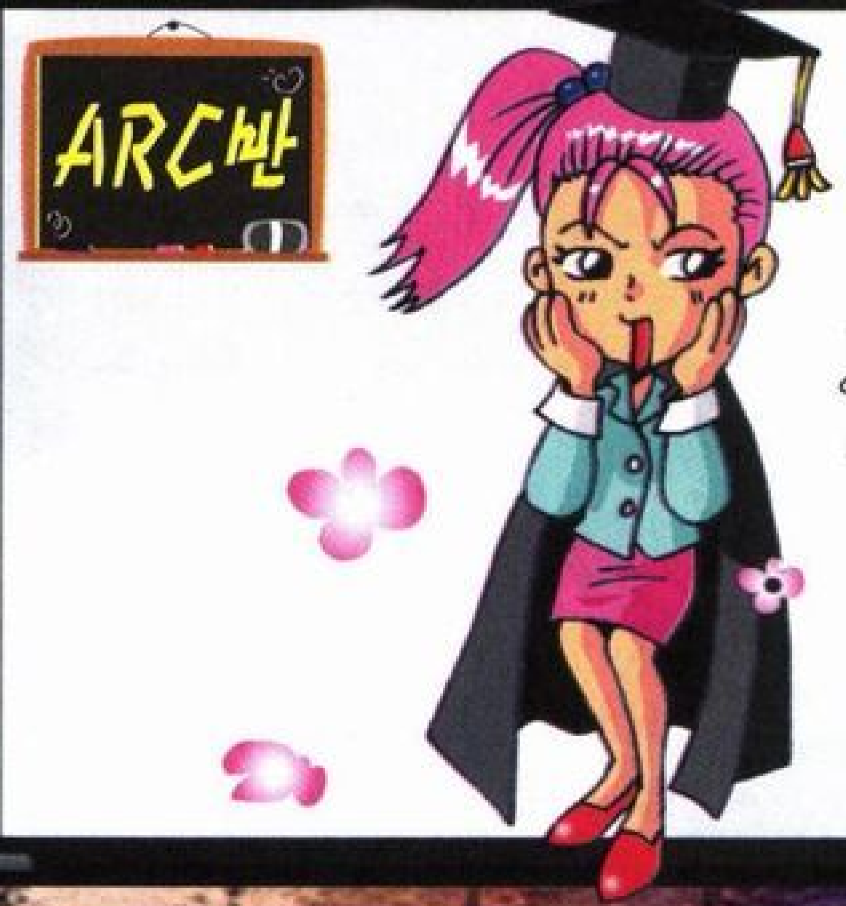


정신지배로부터 벗어난「블러드」를 찾기 위해 빌슈타인이 만들어낸 블러드의 복제인간. 모두 4명으로 이루어진 쉐이커 부대. 하지만 누가 진짜이고 누가 복제인간인지는 알 수 없다. 서로 자신이 진짜라고 말싸움도 하지만 빌슈타인이 "이 중에서 가장 강한 놈을 선발하겠다." 라고 말한 뒤부터 이 4명의 쉐이커 부대원은 자신이 가장 강하다는 것을 증명하기 위해 전투를 준비한다.



이것이 나의 힘이다. 내가 최강이란 말이다

그래픽	★★★
캐릭터	★★★
홍미도	★★★
독창성	★★



안녕하세요. 새로 ARC반을 맡게 된 허우적입니다. 아마 기억하시는 분들도 계실는지 모르겠네요. 그때도 별명이 허우적이었는데, 부임하자마자 졸업식이라니. 졸업식 준비하느라 힘드네요. 하는 것은 아무 것도 없는데 괜히 힘만 드네요.



안녕하세요. 전 처음으로 아케이드 반에 얼굴을 내밀게 된 '강동연'이라 합니다. 사실 제가 이번에 열린 어뮤즈 월드'97에 다녀왔는데, 너무나 황당한 일이 많았습니다. 많은 사람들이 줄을 서서 게임을 잠시 플레이하려고 하는데, 제 앞에 있던 중1쯤 되는 녀석이 죽었는데도 계속 플레이를 하는 겁니다. 주먹이 나갈 뻔 했지만 '착하게 살자'라는 제 신조를 떠올리고 참았습니다. 이건 시작일 뿐 어떤 누나랑 철권3를 대전하다가 무참이 깨지고 한참 돌아 다니다가 배가 고파서 '미국식 핫도그'를 사먹었는데, 바로 그 옆에 똑같은 가격에 오뎅을 팔고 있더군요. 아! 그 허탈한 심정…. 게다가 집에 늦게 왔다고 저녁도 못 먹고 쫓겨 났습니다. 제 맘 아세요. 1월의 어느 겨울날 동현이가.

동현군, 그래도 어뮤즈 월드를 다녀왔군요. 대부분의 사람들이 우리나라에서 열리는 전시회에 대한 편견을 가지고 있어서 잘 안가려고 하는데 말이에요. 이번에도 예외는 아니었죠. 그런 편견이 생긴 것도 당연하다고 생각돼요. 동현군이 느낀 것처럼 관람자들에게 새로운 것을 보여주는 것보다 상품 판매에 더 열을 올리고, 스티커 사진기만 즐비하게 서 있어 관람자들의 눈살을 찌푸리게 했죠. 하지만 회를 거듭하면 할수록 더욱 나아질 거라고 생각해요. 동현군! 우리 한번 올바른 전시회 문화 정착을 위해 힘써 볼까요?

안녕하십니까? 저는 우영조라고 합니다. 얼마전 저희 오락실에서 있었던 일입니다. 저희 동네 오락실에는 규칙이 있습니다. 그건 '침 뱉지 말기', '껌 뱉지 말기', '담배 피우지 말기'입니다. '침 뱉지 말기'와 '금연'은 아주 잘 지켜지고 있습니다. 그런데 껌 뱉는 것은 여전하더군요. 그러던 어느날 주인 아저씨는 노란 종이에 '껌을 뱉지 맙시다'라고 써 붙여 놓았습니다. 그런데 바로 그 종이 옆에 '그럼 붙일까?'라고 써 있고 껌이 붙어 있었습니다. 한편으로는 친구들과 그것을 보고 재미있다고 깔깔 웃었지만 주인 아저씨를 생각하니 안타까웠습니다. 빨리 오락실 문화가 정착되어야 하는데, 이만 글을 줄이겠습니다. 안녕히 계세요.

영조군네 동네 오락실은 우리나라 오락실 문화를 선도하는 곳같아 보여요. 사연만으로 판단해 보건데 '침 뱉지 말기', '껌 뱉지 말기', '금연' 등의 문구. 참 주옥같은 말이죠. 공중도덕의 기본을 중요시하는 오락실. 이것을 위반하는 사람들은 모두 모아서 혼내줘야 해요. 아! 내가 조금만 젊었어도 그런 사람들은 다…. 영조군 만이라도 그런 생각을 가지고 있다니 다행이에요. 게임챔프 친구들 모두 올바른 오락실 문화 정착을 위해 노력해야겠어요. 그럼———안녕.

안녕하십니까? 송철이라고 해요.
(중략)
제가 겜맹인 오락실 아저씨에게 게임 책을 보여주며 아케이드에서 각광받는 게임들을 소개해 주었거든요. 그리고 설 연휴가 지나고 나서 왔더니…. 아~~ 정말 끝내줬습니다. 슈퍼잼…, 스파 3 2ND…에 로스트 월드까지 정말 확 바뀌었습니다. 그리고 이젠 사립 저스티스학원과 월화의 검사도 들여 놓는답니다. 아저씨가 약간의 손해를 보셔도 '우리를 위해서'라며 좋아하고 계십니다. 그리고 전 단골중 베스트 단골이 되었습니다. 모두 챔프덕이기에 이렇게 글을 씁니다. 뽑아주세요. 뽑아주세요.
97년 1월 4일 안송철

송철씨, 그림은 어떻게 보내셔도 상관없습니다. 잘만 그리시면 다 뽑아드립니다. 요즘 독자들의 그림실력이 워낙 뛰어나서 여간해서는 뽑히기가 힘들죠. 열심히 그리셔서 보내주시면 뽑아드립니다. 많이 보내주세요. 그건 그렇고 동네 게임센터가 완전히 이미지 변신을 했다고요. 축하드립니다. 요즘 몇몇 게임센터는 신종 게임 기판 가격이 비싸다고 해서 잘 안 들여놓는 실정인데 구식에서 신식으로의 대 이미지 변신. 이젠 게임을 더 재미있게 즐길 수 있겠네요. 그렇다고 매일매일 오락실만 가지말구요. 그럼 안녕.

안녕하세요. 전 고 1임에도 불구하고 거의 매일 오락실에 가는 사나이, 우정맨입니다.
제가 왜 우정맨이냐구요. 전 친구들과 대전을 하면 제가 많이 이길 경우(2~3회) 일부러 져주거든요. 친구가 화날까봐. 그런데 며칠전 사건이 하나 터졌습니다. 여느 때와 마찬가지로 오락실에 가보니 어떤 애가(?) 버철 스트라이커에서 괴조의 6연승을 올리며 게임을 하고 있더군요. 전 승부욕에 사로잡혀 영국 팀으로 난입했습니다.
(중략)
전 연이은 패배와 그 녀석 친구들의 응원에 그만 폭주. 많은 이들이 보는 가운데 5-0이란 무지막지한 스코어 차로 지고 있는 도중, 폭주를 초월한 초폭주로 경기시간 23초를 남겨두고 많은 구경꾼들 사이를 헤치고 도망갔습니다. 그우 아직까지 후유증으로 버철 스트라이커를 못하고 있습니다. 전 어찌 할까요. 그럼 이만.

효승군이 보낸 콩트 잘 보았어요. 그런데 조금 썰렁하네요. 소개시켜 주려고 하다가 많은 친구들이 추워할 것같아서…. 우정맨이니깐 이해해 주리라 믿어요. 그리고 게임은 질 때도 있고 이길 때도 있는 거죠. 언제나 승부에서 이길 수만은 없잖아요. 큰 점수 차로 진다고 부끄러운 건 아니니깐요. 그날 컨디션이 나빴을 수도 있잖아요. 남자가 그런 일로 도망을 가요? 다음부터는 그러지마세요. 누나의 부탁이에요. 그럼 계속 수련을 쌓도록 해요. -허우적 도사-

졸업 공고

상기 학생들은 2월에 열리는 챔프반 졸업식에 참석해 주길 바랍니다.

참석방법

참석 방법은 자신이 찍힌 사진중 가장 재미있는 장면의 사진을 챔프로 보내주세요.

기간 : 4월호 마감일(20일)까지

오늘의 출석

허우적의 챔프학년 ARC반 응모요령

ARC반에 사연을 보내주시면 허우적과 즐거운 시간을 보낼 수 있습니다. 뽑히신 분들은 챔프학교 ARC반의 출석부에 기재되어 번호를 부여받게 되며 6개월마다 행해지는 챔프학년 졸업식에서 졸업장을 받으실 수 있습니다. 물론 사연이 채택되신 분께는 1,000점을 드립니다.

보내실 곳
서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층
게임챔프 챔프학년 ARC반 앞 우 121-160

마감일
매월 20일까지



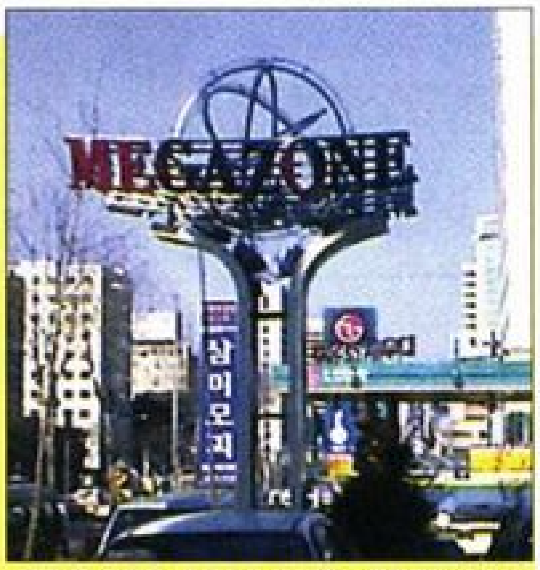
한국 최고의 팀배틀 이벤트. 버파고수는 다모여!

이제 3회째 접어드는 버파 팀배틀 이벤트인 「메가배틀」이 양재동에 위치한 메가 존에서 지난 1월 23, 24, 25일에 열렸다. 하이텔 소모임인 「버·사·모」가 주최한 이번 제 3회 「메가배틀」에는 전국 각지에서 총 48의 배틀팀이 참가해 그 위력을 과시했다.

메가배틀

- 주최 : 하이텔 소모임 「버·사·모」
- 대회일 : 1월 23일 24일 25일
- 대회시간 : 오전 10시부터 오후 10시까지
- 참가비 : 수도권 팀 : 25000원, 지방팀 : 13000원
- 경기방식 :
  - 예선 : 23일, 24일,
  - 본선 : 25일(16강부터)

• 예선은 리그전으로 진행.
• 본선은 토너먼트 방식으로 진행
• 「버파 3tb로 4대 4경기를 치른다.
• 4승을 먼저 하는 팀이 이기게 된다.



메가 존 조형물. 오락실을 대표하는 조형물이 있다니

메가 배틀은?

매년 두 번씩 양재동 메가 존에서 열리는 전국 버파 팀배틀 이벤트.

이번이 3회째이다. 전국 각지에서 각 지역을 대표하는 배틀팀이 모여 3일간의 접전을 벌여 버파 최강 배틀팀을 가린다. 이 뿐만이 아니라 메가배틀은 각 지역에 퍼져 있는 배틀팀을 모이게 하기 때문에 배틀팀 간의 친목도모에도 한 몫을 담당한다.



여기가 양재동 메가 존이다

현장 스케치

●조 추첨일(21일)

지방에서 어렵게 올라온 팀들이 몸을 풀고 , 간만에 만난 타 지방 배틀팀들과 이야기꽃을 피운 날이었다. 이날 조 추첨식에서는 각 팀들의 팀원중 약간 명이 참석을 했다.

총 4개의 조로 나뉘었으며 각 조에는 12개의 팀이 분산 배치되었다. 우선 지난 4강중 리플레이즈를 제외한 「사시미」, 「디아블로」, 「낙화유수」가 시드배정을 받았다. 이외에 각 조에 강한 팀이 몰리는 현상을 보이면 사람들은 일제히 환호성을 지르며 메가 존을 뛰어다녔다는데….

조 추첨식 내내 두손을 입 속에 넣고 안절부절못해 하는 배틀팀. 결국 이날 조추첨에서 지옥의 조는 B조가 되었으며 천국의 조는 D조가 되었다. 항간에 D조에 속한 팀들은 모두 16강 진출을 꿈꾼다고 하던데….



배틀 대진표. 강팀과 약팀이 골고루 섞여있다

메가배틀 1일째

배틀 첫날이라 그런지 매우 분주했다. 추운 날씨에도 불구하고 많은 배틀팀들이 일찍 메가 존에 나와 자신들이 경기를 치를 기계에 앉아서 몸을 풀고 있었다. 경기는 10시 20분부터 시작되었다. 총 4대의 기계로 경기를 치렀다. D모팀은 3경기를 연속으로 치르는 비운(?)을 맛보기도 했다. 이날 참가팀중 유일하게 여성 배틀러가 참가한 팀은 「버추얼리카」.


빅경기를 보기 위해 모여든 많은 버파 매니어들


토네이도의 꼬마 아키라. 옆에 운영진이 승률을 체크하고 있다



이것이 성적표다

대회 1일째 참가팀

각 조마다 2개의 기계가 배당되어 경기(리그전)를 치렀다.


대회에 쓰일 기계. 세가 마크가 보인다. 오 놀라워라~

A조

●A : 사시미	●B : 우끼
●C : 흉악범즈	●D : 2티드
●E : 원티드	●F : 천공리온
●G : TEARS	●H : RIOT
●I : C.B.H	●K : 몰리
●L : 버파팀	●M : 무명하수
●N : E.S.P	

☆무명하수는 결장. E.S.P가 참가.

B조 2위로 16강에 오른 「알아서불러」의 대회후기 (11전 10승 1패)



메가 배틀 첫째날, B조에 속한 우리 「알아서불러」는 운이 좋았는지 나빴는지 초반부터 강팀과 만나게 되었다. 첫 번째 팀은 아키라 꼬마가 속한 「토네이도」와의 대전. 그러나 사람이 한명 오질 않아서 우리는 4대 3으로 붙고 있었으나, 왠지 힘이 나질 않아서 2패를 당하고 말았다. 그 후 「토네이도」에서 사람이 도착하고 나서는 본격적인 대전. 우리는 이제야 할 맛이 나서, 나머지를 승리로 이끌었다. 아참 「토네이도」에는 그 유명한 만화가 이명진씨도 속해있다. 그 후 두번째 팀은 산너머 산이라고 그 유명한 「낙화유수」, 퀴즈킹, 살빠지게, 유웅선, 오양삼, 도대체 빈틈이라고는 찾아 볼 수 없는 초강팀. 우리는 4대 1로 대패하고 말았다. 이날의 가장 쇼킹한 뉴스는 「세라스타즈」가 「토네이도」를 이긴 것. 이로서 세라는 어려운 관문을 넘기며 조 4위로 결승전에 진출하게 되었다. 우리 「알아서불러」는 이후 우리 팀의 NO. 1, NO. 2인 종모와 승환이를 제외한 나머지 4명으로 올스타 멤버를 조직, 이 두명은 뒤에서 감놔라 배놔라면서 지휘만 하고, 긴급시 지원, 날개에 순풍단 듯 나머지 게임을 전승으로 이끌어 조 2위로 결승에 진출하였다. 16강전에서는 잘해야 될텐데…



천하무적과 경기를 펼치는 명경지수 스페셜즈



투니버스 취재1탄. 조학동님편

C조 4위로 16강에 진출한 「천하무적팀」의 대회후기 (11전 8승 3패)



메가 배틀2에서 지옥의 조라 불리운 B조에 속하였지만 나름대로 분전하여 중위권을 유지하였던 우리팀. 그동안의 전력 상승도 있었던데다가 두손 꼭 모아 드린 기도가 효력이 있었는지 천국의 조 D조에 못지 않은 C조를 뽑아서 내심 조 2위를 하여 8강까지는 간다는 생각을 하며 대회에 임했다.

C조에서 극강이랄 수 있는 팀은 디아블로 하나였고 주위에서의 평가도 천하무적이 2위를 한다는 것이었다. 처음 만난 정체불명의 맹호낙지세를 어렵지 않게 이기며 4연승을 달릴 때까지만 해도 예상은 빗나가지 않을 듯 했다.

그러나 크레이지보이스와의 대전에서 졸전 끝에 막판에 몰렸다가 분위기를 급전시키며 역전을 노렸으나 우리팀 상현이가 긴장한 나머지 혼자서 링아웃, 눈물의 1패를 기록하고 말았다.

식사를 하고 나서의 첫 상대는 디아블로. 워낙 친하게 지내던 팀이라 봐 달라는 사전 공작을 폈으나 실패, 처참하게 맞아 패함 2패.

멍한 상태에서 만난 다음 상대는 본선 진출 순위를 다투는 NG˜2. 꼭 이기자며 덤비는 NG˜2를 상대로 우리팀은 '질리는 없다' 라는 생각을 하며 임전. 기세에 밀린 것인가? 허무하게 역전패를 당해 3패를 기록하게 되자 조 2위의 꿈은 물 건너가고 본선 진출마저 위험하게 되었다. 웬지 허무해진 팀원들과 팀장은 이후 배틀을 방심상태에서 치루게 되었다. 결과는 크레이지보이스와 공동 4위를 하였으나 라운드별 승률에서 앞서 턱걸이로 본선에 나가게 되었다.

그렇지만 다른 조 1위와 싸워야 하는 조 4위. 씁쓸했지만 예선 탈락팀도 있다며 스스로 위로할 수 밖에 없었다. 이 날의 핫 이슈는 광풍이 조 2위를 한 것 . 에이스급들이 빠진 상태에서 그들의 분전은 정말 인상적이었다.

B조

- A : 낙화유수
- B : 세라스타즈
- C : 알아서불러
- D : 토네이도
- E : 콩가루
- F : 버추얼리카
- G : 크로마
- H : 청팀
- I : BBONG
- J : 노데미지
- K : 암실절정
- L : DEAD OR ALIVE

☆암실절정 결장

MEGA 메가배틀 2일째

배틀 2틀째. 첫날보다는 대회장이 한산하다는 느낌을 받았다. 하지만 어제와는 달리 여성 배틀러들이 눈에 많이 띄었다. 우선 팀원이 모두 여성으로 이루어진 앵그리 엔젤스(A.A)가 있다. 그 외에도 버·사·모 시삽이신 정회정님과 어버버즈의 유 현님 등 많은 분들이 오늘 경기에 참가해 주셨다. 이 때문인지는 몰라도 대회장이 어제보다 더 후끈 달아올랐고 재미있었다. 일명 입체사운드라 부르는 경기 도중 함성이 대회장 전체를 울렸다. "얍삽이 아니야!". "어 내 파이. 아프잖아.". "에구 아파라." 등 듣기만 해도 즐거운 대화들이 많이 연출되었다. 게다가 오후 1시30분쯤에 투니버스에서 취재를 나와 많은 배틀러들이 T. V에 출연하게 되었다. 그중 「천하무적」은 팀전원이 다 카메라에 찍혔다는데…. '팀배틀의 재미는 이것이다' 라는 것을 확실하게 보여준 하루였다.



잠을 내서 몸을 풀자. 그런데 이게 철권이냐이



오리지널 여성 배틀팀인 앵그리 엔젤스

MEGA 대회 2일째 참가팀



D조의 일정표. 경기가 엄청나게 많다

MEGA 16강 진출팀

■ A조

1위 사시미(전승), 2위 원티드(1패), 3위 천공리온(3패), 4위 투티드(3패)

■ B조

1위 낙화유수(전승), 2위 알아서불러(1패), 3위 토네이도(3패), 4위 세라스타즈(3패)

각 조마다 2개의 기계가 배당되어 경기(리그전)를 치렀다.

C조

- A : 디아블로
- B : 아이언 피스트
- C : 공중박살
- D : NG^2
- E : 천하무적
- F : MVP
- G : 자철매
- H : 미르
- I : 명경지수 스페셜즈
- K : 맹호락지세
- L : 광풍
- M : 크레이지 보이즈

☆자철매와 미르는 결장.

D조

- A : 보도블럭
- B : 어버버즈
- C : 18세의 분노
- D : 뉴챌린저
- E : 청주 A.S
- F : 블리자드
- G : 앵그리 엔젤스
- H : 첫사랑의 고백
- I : 언남 놓아즈
- J : KOOL
- K : BIG BANG
- L : 리로드

MEGA 16강 진출팀

■ C조

1위 디아블로(전승), 2위 광풍(2패), 3위 NG^2(3패), 4위 천하무적(3패)

■ D조

1위 뉴 챌린저(전승), 2위 첫사랑의 고백(1패), 3위 빅뱅(3패), 4위 쿨(3패)

MEGA 메가배틀 마지막날

이른 아침부터 16강을 치를 팀들이 다 모여 각 팀사진을 찍은 뒤, 각 조의 조 추첨이 끝나고 바로 16강전이 시작되었다. 몇몇 팀은 처음부터 강팀과 맞붙게 되어 안절부절 못하는 모습도 볼 수 있었다. 오늘은 각 팀마다 우여곡절이 많았다. 16강전에서 강팀 「원티드」를 「빅뱅」이 이긴 것과 대접전이라고 생각되었던 8강전 「토네이도」와 「낙화유수」전에서 초반 「낙화유수」에게 밀리던 「토네이도」가 후반 분전으로 역전승을 거두었다. 이날 우승은 「토네이도」가 했다. 아키라 고마를 새로 영입한 「토네이도」는 아키라와 카게를 적절히 사용하여 우승을 거머 쥐었다.



나도 보자 ~~ 멋지나?

MEGA 4강 진출팀

- 사시미 VS 첫사랑의 고백
  15 : 11 사시미 승!
- 뉴 챌린저 VS 빅뱅
  15 : 11 뉴 챌린저 승!
- 낙화유수 VS 토네이도
  15 : 11 토네이도 승!
- 디아블로 VS NG^2
  15 : 4 디아블로 승!

여기서 특이할 점이라고 하면, 만년 8강이던 뉴 챌린저가 고전분투 끝에 4강에 들었다는 것이다.

16강 대진표

사시미	낙화유수
천하무적	투티드
천공리온	알아서불러
첫사랑의 고백	토네이도
NG^2	빅뱅
광풍	원티드
세라스티즈	KOOL
디아블로	뉴 챌린저

FINAL BATTLE

결승 진출팀

■ 「사시미」와 「토네이도」



사시미팀, 포즈가 죽인다



토네이도팀

3, 4위전

■ 「디아블로」와 「뉴 챌린저」



뉴 챌린저팀



디아블로팀. 앗! 정회정님도 여기에

♣ 우승 : 사시미 ♣ 준우승 : 토네이도 ♣ 3위 : 뉴 챌린저 ♣ 4위 : 디아블로

MEGA 대회후기

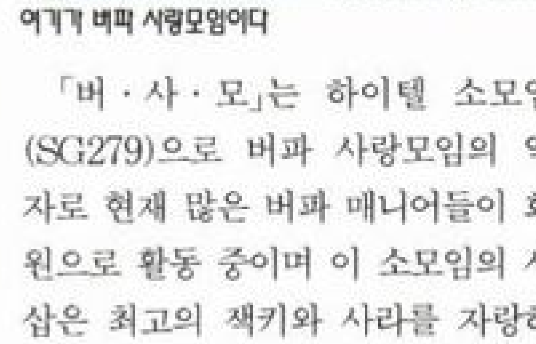
25일 모든 대회 일정이 끝이 났다. 대회 첫날은 조금은 어수선한 감이 없지 않았지만 그래도 운영진의 노하우로 대회는 잘 치루어졌다. 전국적인 대회인데다가 「메가배틀」 그 자체가 좋은 볼거리라며 대회에 참가하지 않은 많은 「버파」 매니어들로 대회장이 발 디딜틈없이 북적거렸다. 대회가 23,24,25일 (금, 토, 일)에 열리는 바람에 조 추첨후 팀원이 부득이 하게 대회에 못 나가는 일(다시 말해 시험을 본다거나 학교 면접을 가야하고 출근도 해야하기 때문이다. 이 어려운 시기에 「메가배틀」를 참가하기 위해 자기 일을 못한다면 아마 실직자가 되지 않을까?)이 생겨 팀 전체가 대회에서 빠져야 하는 일이 생겨 아쉬움을 남기기도 했다. 하지만 대회에 못나가도 「버파」에 대한 열기는 식지 않아 대회장에 나와 다른 팀들을 응원해 주는 아름다운(?) 모습도 볼 수 있었다. 이번 대회도 많은 분들에 도움으로 무사히 마쳤다. 그리고 취재에 협조해 주신 관계자 여러분께 감사드린다.

MEGA 「버·사·모」 홍보



여기가 버파 사랑모임이다

「버·사·모」는 하이텔 소모임(SG279)으로 버파 사랑모임의 약자로 현재 많은 버파 매니어들이 회원으로 활동 중이며 이 소모임의 시삽은 최고의 잭키와 사라를 자랑하는 정회정님(RYUICHI)이다. 「버·사·모」는 이번 「메가배틀」을 주최한 곳이기도 하다. 전국적으로 많은 회원이 있기 때문에 지방 도시간의 교류도 많다고 한다.



버사모 시삽이신 정회정님



가자 산본으로!!!

롯데 SEGA 랜드

더 이상 오락실은 청소년의 비행장소가 아니다. 이젠 오락실 규모도 대형화, 첨단화, 다양한 재미를 추구하는 장소로 변화하고 있다. 일본 죠이폴리스와 같은 한국형 죠이폴리스를 지향하는 첨단 멀티미디어 파크 롯데세가 랜드 제 1호를 소개한다.



슈팅게임을 즐기고 있는 여성 게이머, 그러나 화면은 컨티뉴…



이것이 통신대전을 할 수 있는 스커드 레이스

롯데세가 가족단위 휴양 멀티미디어 게임센터 OPEN!!

롯데세가의 최첨단 테마파크 제 1호탄인 「롯데세가랜드」가 1월 8일 산본역에 오픈했다.

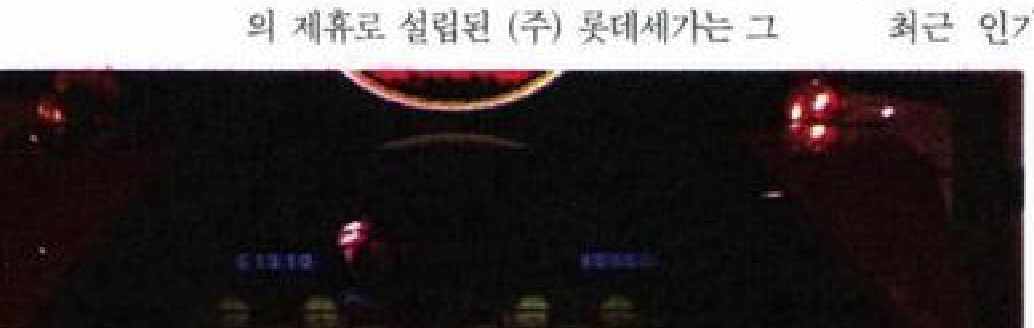
지하철 4호선 산본역사내 산본백화점에 위치한 롯데세가랜드는 90여평의 넓은 평수와 산뜻하고 깔끔한 분위기로 단장한 국내 최고의 게임센타임을 자랑한다.

97년 국내 굴지의 그룹 롯데와 일본 게임 사업의 선두주자격인 세가사의 제휴로 설립된 (주) 롯데세가는 그 시작부터 세간의 이목을 집중시켰다.

기존 기업와는 달리 기판 영업을 지양한 국내 게임 정서에 맞는 독자적 첨단 멀티미디어 테마파크 건설이라는 사업 목표 하에 오픈하게 된 「롯데세가랜드」 1호점은 앞으로 롯데세가가 추진하는 테마파크 사업의 방향성을 나타내는 것으로서도 그 의미가 깊다고 할 수 있다.

이 곳 롯데세가랜드는 슈팅게임부터 세가와 남코의 최신 격투게임에 이르는 각종 장르를 즐길 수 있는 다양한 게임기를 구비해 놓고 있으며 동네 오락실에서는 볼 수 없는 최첨단 체감 게임기들도 갖추고 있어 짜릿한 흥분을 느낄 수 있을 것이다.

최근 인기를 끌고 있는 세가의 「스커드 레이스」의 경우 상대방과 대전을 할 수 없다는 체감 머신의 최대 단점을 극복하여 머신 4대를 통신 케이블로 연결하여 멀티플레이를 가능하게 하는 등 팬 서비스 차원에서도 배려를 아끼지 않았다.



"THE LOST WORLD"

롯데세가랜드에서 가장 눈길을 끄는 것은 바로 「더 로스트 월드」(THE LOST WORLD)로 일반 오락실과는 달리 게임기 본체를 전부 들여 놓아 차를 타고 갈 때 진동을 그대로 느낄 수가 있어 직접 차를 운전하고 있는 듯한 기분이 든다. 또한 사운드도 일반 오락실과 전혀 틀려 색다른 느낌을 주고 있다. 게임기 본체의 상태와 레버의 상태도 매우 좋으며 오락실 내의 분위기와 어울려 깨끗한 느낌을 주고 있다.

백화점 내부에 위치한다는 지리적 이점과 동시에 기존의 오락실과는 확연히 다른 분위기로 가족단위의 휴양 멀티미디어 센터로서도 그 의의가 높다고 할 수 있겠다.

아직 오픈된지 얼마 안됐었지만 하루 평균 약 300명 가량으로 중,고생이 약 60%를 차지하며, 성인 25%, 초등학생 15%를 차지하고 있다.

한편 점장님은 게임을 좋아하는 매니어들에게는 국내 최고의 게임센터로서 인지도를 얻는 동시에 스트레스를 풀 수 있는 가족단위의 휴양 시설로 롯데세가랜드가 기억되기를 희망한다고 한다.

또한 앞으로 팁배틀 등과 같은 다양한 이벤트를 개최하여 게임을 좋아하는 유저들에게 많은 재미를 제공하고자 한다는 말 또한 덧붙였다.



이자~ 이리흔들고, 저리흔들고~

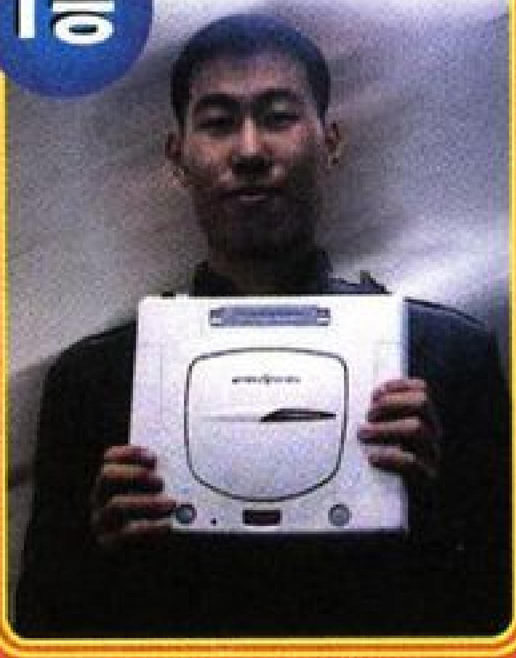


스트레스 해소엔 역시 건 블레이드지..

도전! 도전! 700-2377

지난호 당첨자

1등



새턴 1대

이재웅/인천시 서구 불로동 백두아파트

2등



플스 1대

강동혁/경기도 성남시 중원구 상대원 1동

도전! 퀴즈 챔프

1. 지난 시절 슈퍼컴보이 유저들의 마음을 사로잡은 닌텐도의 레이싱게임인 F-ZERO가 다시 컨버전되어 F-ZERO 64라는 이름으로 발매됩니다. F-ZERO 64에는 〔화이트 캣〕이라는 비행기를 애용하는 최초의 여성 캐릭터가 등장하는데, 그녀의 이름은 무엇일까요?
① 죠디 · 사마
② 죠디 · 포스터
③ 세노미 · 세이부
④ 구구리

2. 광고로 새로운 스텝들을 모집해서 화제가 되었던 「슈퍼 마리오 RPG2」. 그 스텝들의 참여로 지금까지의 「마리오」시리즈와는 차원이 다른 작품으로 탄생했다고 합니다. 이 「슈퍼 마리오 RPG2」에 「요시」시리즈에 등장하는 캐릭터가 등장합니다. 캐릭터의 특징이라고 하면 '강아지'라는 것인데요, 이 캐릭터의 이름은 무엇일까요?
① 포치
② 뿌꾸
③ 메리
④ 쫑

3. 새턴용으로 「X맨 대 스파」가 확장 램 카트릿지 4메가를 이용해 완벽한 모습으로 등장한지 얼마 지나지 않아 아케이드용으로 등장한 「마벨 대 캡콤」. 더욱 다양한 캐릭터와 놀라운 시스템을 채용한 이 격투 게임에 등장하지 않는 캐릭터는 다음 중 누구일까요?
① 스트라이더 비룡
② 진 사오토메
③ 록맨
④ 켄

4. 스퀘어의 새로운 액션 어드벤처로 화제를 불렀던 쌍계의의 캐릭터가 속속 발표되고 있습니다. 이번에는 오방륜 최강의 주방사로 불리는 캐릭터가 등장했는데요, 그는 주방출신의 23세 청년이랍니다. 그의 이름은 무엇일까요?
① 카하크
② 얀론
③ 시에가 미아토
④ 인후

5. 귀여운 비주얼과는 달리 다채로운 코스 설정과 세세한 묘사로 인기를 끌었던 이 게임은 곧 3편의 발매를 앞두고 있습니다. 시막과 정글 등의 듣기만 해도 어려운 코스는 물론, 성과 호텔 코스 등 총 20개 이상의 코스가 등장하는 이 게임의 제목은 무엇일까요?
① 레이지 레이서
② 초로Q
③ 인디500
④ F-1 포뮬러

6. 우려먹기의 대가 코나미가 두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 VOL.2인 「채색의 러브송」의 발매를 앞두고 있습니다. 이 「채색의 러브송」에는 새롭게 등장하는 캐릭터가 3명이 있는데, 그들의 이름은 '스즈네', '코우지', '타구미' 입니다. 그럼 이 드라마 시리즈의 주인공은 다음 중 누구일까요?
① 타테바야시 미하루
② 카타기리 아야코
③ 코시키 유카리
④ 허우적

7. 이 게임은 독특한 군주 캐릭터로 많은 호평을 받았습니다. 신이 버린 레젠드라 대륙을 무대로 하고 있으며, 200명이나 되는 군사가 한 전투 화면에 나와서 싸움을 합니다. 현대판 삼국지라고도 불리우는 이 게임의 제목은 무엇일까요?
① 명인열전
② 파이팅 포스
③ 드래곤 포스
④ 가디언 히어로즈

8. 97년 4월 아케이드용 「철권」이 나오고 나서 8개월만에 PS용 「철권」 화면이 공개되었습니다. 약 30%정도의 개발 진척도를 보이고 있는 이 PS용「철권」에는 재미있는 요소가 가득할 뿐 아니라, PS의 능력상 오거2의 화면 처리 문제 때문에 새로 등장한 캐릭터가 있어서 더욱 관심을 끌고 있습니다. 이 캐릭터는 다음 중 누구일까요?
① 알렉스&로저
② 카즈야 미시마
③ 바우와우
④ 곤

9. 플스 게이머들의 지대한 관심을 받고 있는 일격필살의 챔버러 게임 「부시도 블레이드2」. 이번에는 전작과는 달리 각 캐릭터를 도와주는 서포트 캐릭터라는 것이 존재합니다. 그럼 다음 중 각 캐릭터와 서포트 캐릭터의 연결이 올바르지 않은 것은 어느 것일까요?
① 칸누키 → 미쯔무시, 호타루비
② 나라즈 겐고로우 → 모토미야 이소하치, 미야모토 무사시
③ 미카도 → 스미나가시, 사잔카
④ 코토무

10. 이 게임 제작사는 그 옛날 호랑이 담배 피우던 시절에 즐겨했던 겔러그를 자사 게임 중간 중간에 삽입했고, 그것이 의외로 호평을 받게 되자 옛날 게임만으로 이루어진 앙코르 시리즈를 발매했습니다. 또한, 가정용 게임 소프트에는 자사 이름 끝에 T를 붙이곤 했다는데, 이 곳은 과연 어떤 제작사일까요?
① 코나미
② 캡콤
③ 남코
④ 에닉스

도전! 추리 특급

1. 게임챔프 4월호 기대 소프트 1위는 무엇일까요?
1) 철권3
2) 드래곤 퀘스트 7
3) 패러사이트 이브
4) 젤다의 전설 64

2. 4월의 일본 인기 소프트 1위는 무엇일까요?
1) 센티멘탈 그래피티
2) 테일즈 오브 데스티니
3) 바이오 하자드2
4) 프론트 미션 얼터너티브

당첨자 발표도 700-2377 (→1번 →3번)

700-2377, 저~엉말 푸짐하다!!!

플스가 갖고 싶다구?
지금 당장 전화해! 700-2377!!!

도전! 퀴즈 챔프 상

1등 **1명** 닌텐도 64 1대



2등 **1명** 플스 1대



3등 **3명** 16메가 램 1개



4등 **5명** 플스 CD 1개



5등 **20명** PC게임 1개



6등 **10명** 다마고치 1개

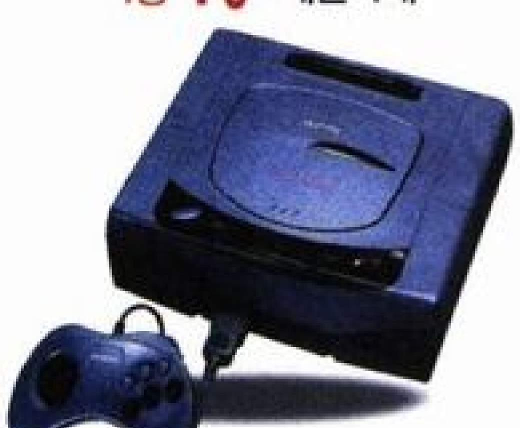


7등 **20명** 챔프 전화 카드 1장



도전! 추리 특급 상

1등 **1명** 새턴 1대



2등 **2명** 미니 컴보이 1대



3등 **5명** 새턴 CD 1개



4등 **10명** PC게임 1개



5등 **10명** 다마고치 1개



6등 **20명** 챔프 전화 카드 1장





응모 요령

700-2377!!! 속이 꽉찬 상품들이 기다립니다!
당첨자 선발 기준 및 방법 :
첫 번째 스테이지인 [스피드 퀴즈]는 1문제 당 5점으로,
총점 70점 이상이 되어야 다음 스테이지로 넘어갈 수 있습니다.
두 번째 스테이지인 [공포의 사자선다] 게임 퀴즈는 1문제 당 10점으로,
이 스테이지에서는 80점 이상이 되어야 당첨자 자격이 주어집니다.
그리고, 2문제로 구성되어 있는 [도전 퀴즈 특급]은 두 문제를 모두 맞추어야만
당첨자 자격이 주어집니다. (단, 동점이라도 이용 회수가 많으면, 당첨될 확률이 높아집니다.)
마감일 : 매달 30일 까지
당첨자 발표 : 전국 어디서나 02-700-2377로 확인!!!
상품 수령 : 서울, 경인 지역에 거주하는 분은 15일-18일 사이에 (02)3142-6843으로 김경미씨에게 전화를 걸어 선물 받아갈 날짜를 약속한 후 본사에 내방해서 직접 찾아가시고, 지방 거주자는 본사에서 선물을 우편으로 보내드립니다.

지난호 정답

1. 2, 4, 4, 1, 1,
   2, 3, 3, 2, 4
2. ❸ 번
   패러사이트 이브

   ❶ 번
   그랜디아

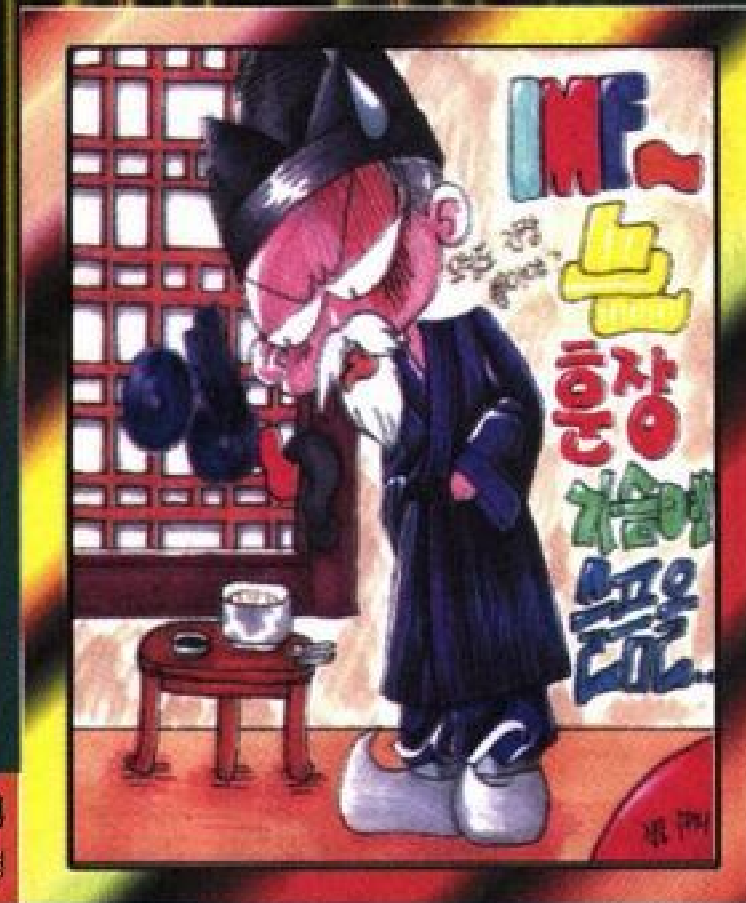
챔프가 준비한 초특급 정보!!!

700-2377 → 1번 → 4번을 들으면
나는 이미 게임 박사

1. 생생한 용산 가격 정보
2. 신작 게임 발매 리스트 & 추천게임
3. 게임계의 특종을 잡아라!
4. 인기게임 필살기 & 비법

겜훈장?!

이 코너는 독자 여러분이 게임을 플레이하다가 막히는 부분, 또 알고 싶은 비법, 그밖에 소프트웨어 관련 정보나 하드웨어 관련 정보에 관한 질문을 Q&A 형식으로 풀어나가는 코너입니다. 마감은 매달 20일이고 챔프로 직접 전화를 걸어 문의하는 것보다 더 상세하고 정확한 해답을 얻을 수 있습니다.



IMF는 훈장의 가슴에 슬픔을…/1000점
무명씨/주소불명

Q 레이지 레이서에서 시점은?

저는 뒤늦게나마 레이지 레이서를 플레이하는 독자입니다. 그런데 처음할 때는 시점을 자동차가 보이는 시점으로 시작했는데, 두번째 할 때는 시점이 차 안(운전석)에서 보는 시점으로 바뀌었습니다. 다시 시점을 처음으로 바꿀 수는 없을까요? 그리고 고를 수 있는 자동차는 6대밖에 없나요?

A 레이지 레이서의 시점조절은 버튼으로 가능합니다. 시점은 2가지인데 편하신 대로 조정해서 사용하시면 됩니다. 그리고 고를 수 있는 자동차는 많습니다. 더 좋은 차들은 카숍(CAR SHOP)에서 사야하는데 차를 사려면 돈이 필요하겠죠. 필요한 돈은 경주에서 우승을 하면 됩니다. 1등부터 3등까지 상금을 주는데 이 돈을 모아서 사면 됩니다. 그리고 튠업(TUNE UP)이라는 것이 있는데 이것은 자동차의 성능을 좋게 해 주는 것으로 경주에서 우승하려면 우선 자신이 운전하는 차가 좋아야겠죠. 차를 사는 것보다는 튠업이 우선입니다.



IMF한파 극복할 수 있습니다/500점
김동오/강원도 춘천시 효자1동 463-88번지

Q 게임 프로그래머가 되고 싶어요.

게임을 좋아한 나머지 게임을 만들어야겠다는 집념 하나밖에 없는 몇 달 후면 고3 수험생이 되는 승훈이입니다. 부디 이 질문에 답해 주세요.

1. 게임을 만들려면 어느 학과에 들어가는 것이 좋습니까?
2. 추천하고 싶은 대학교.

이외에 어떤 프로그램을 다룰 수 있어야 하나요?
그럼 안녕히 계세요.

A 우선 게임을 만들려면 전산관련 학과에 들어가야 합니다. 일단 3D그래픽에 관한 공부를 하려면 물리학과에서 전자물리중 기초분야를 공부하시면 되구요. 프로그램은 전산학과나 컴퓨터 공학과에서 각종 컴퓨터언어의 사용을 공부하시면 되구요. 일반 게임 전체의 알고리즘을 공부하시려면 수학과에 가셔서 응용수학을 공부하시면 됩니다. 다른 공학계열에서도 연계가 되니 어느 학과라고 집어드릴 수 없네요. 그리고 추천하고 싶은 학교는 따로 없으며 우리나라와 일본에서 현재 진행중인 게임스쿨에 입학하시면 게임 프로그램에 대한 것은 단계적으로 배우실 수 있습니다. 하지만 교육비가 대학 등록금과 비슷합니다. 언어에 관해서는 일단 C정도는 다루셔야 합니다. 현재 만들고 있는 게임들의 대부분이 C를 기초로한 툴을 사용하거든요. 그리고 그래픽은 각 제작사마다 자신들이 제작하거나 외국에서 사온 그래픽 엔진을 사용하기 때문에 일단 언어를 마스터하셔야 합니다. 그럼.



지식의 비밀/500점
최호병/대구광역시 달서구 상인동 제림아파트

Q 두근두근 메모리얼 질문이요

겜훈장님께…. 안녕하세요? 겜훈장님 저는 이제 막 게임계에 발을 들인 왕초보 SS유저입니다. 제가 「두근두근 메모리얼」을 하는데요. 어려워서 못하겠어요. 능력치를 단번에 올리니까 캐릭터들이 한번에 등장해서 무척 혼란스러워요. 그러다 보니 패러미터에 폭탄 마크가 생기고 평가도가 최악이 되었어요. 등장 캐릭터들의 수를 조절하는 방법이 있나요. 아니면 폭탄 마크가 있는 캐릭터를 없애는 비법이 있나요? 또 근성치를 많이 올리는 방법도 가르쳐주세요. 왕초보 규영이가.

A 많은 남성들의 가슴을 울린 코나미의 역작 「두근두근 메모리얼」을 하신다니…. 규영이를 보니 「두근두근 메모리얼」이 명작이긴 명작인가봐요. 일단 코나미맨을 입력시켜 모든 능력치를 올리고 게임을 하는 것은 별로 좋지 않은 방법입니다. 그리고 여자 캐릭터의 등장은 일정한 조건이 있습니다. 그건 캐릭터마다 다르죠. 조건은 각 스테이터스 수치가 일정치를 넘으면 그에 해당하는 캐릭터가 등장합니다. 캐릭터의 성격에 대응되는 스테이터스 수치가 있습니다. 그리고 폭탄이 생기는 이유는 상대 캐릭터와의 약속을 어기거나 다른 기분나쁜 일 예로 생일선물을 못챙겨주거나 챙겨주어도 싫어하는 것을 준다거나하면 생깁니다. 이 폭탄을 없애려면 빠른 시간 내에 그 여자와 데이트에 성공해야만 합니다. 만일 폭탄이 터지면 그날로 게임은 끝이라고 보면 됩니다. 폭탄은 연쇄반응을 일으켜 모든 여자 캐릭터들의 호감도가 떨어지게 됩니다. 그럼.

Q 젤다의 전설, 꼬리미궁은 어떻게?

안녕하세요. 겜훈장님. 전 SS와 GB유저입니다. GB의 「젤다의 전설」을 사서 하고있는데,

처음부터 막혀 하지 못하고 있습니다. 버섯 같은 것을 주워 마녀에게 가져다주면 무엇을 주는데 그것은 뭡니까? 그리고 미궁1은 어떻게 들어갑니까?

[illegible]

A

링크가 얻은 버섯을 마녀에게 주면 마녀는 그 버섯으로 요술가루를 만들어 줍니다. 그러면 그걸 가지고 숲속에서 헤매고 있는 너구리에게 가서 뿌려주면 너구리는 코주부 아저씨로 변합니다. 그러면 코주부 아저씨가 링크에게 꼬리미궁의 열쇠를 줍니다. 그럼 그 열쇠를 들고 꼬리미궁으로 가면 됩니다.



훈장 스토리/500점
이재원/강원도 춘천시 후평2동 67-80

Q 브레스 오브 파이어 진 조합은?

저는 게임챔프를 사랑하는 게임천재 안정민이라고 합니다. 제가 겜훈장님께 질문을 한 이유는 다름이 아니라 「브레스 오브 파이어3」에서 나오는 용변신 시스템에 관한 것입니다. 용변신에서 동료와 힘을 합치는 변신에서 진의 조합을 가르쳐 주세요. 제발!! 정확하게

[illegible]

A

<최강진 조합>

1. 파워+라이트+크로스= 워리어
 이건 말 그대로 워리어 그리고 이놈의 오라스매쉬는 일품.
2. 라이트+다크+트랜스= 티아마트
 이놈의 게노사이드 브레스는 무속성 전체 공격이라 쓸 만합니다.
3. 원더+파워+트랜스= 워리어 세컨드
 말 그대로 두번째 워리어로 워리어의 발전형 오라스매쉬 이외의 오라 버스트의 전체 공격
4. 원더+???+파워= 드래곤 펑크 ???표는 진의 종류에 있음.
 HP가 2360에 달하고 HP에 비례해 대미지가 주어지는 메테오 다이브가 있고 AP소모 없이 1400대의 대미지를 준다.

Q 랑그릿사 비기는?

안녕하십니까? 겜훈장님. 얼마전 「랑그릿사 1,2」(PS)를 구했는데 모르는 점이 있어서 문의합니다.

문1) 랑그릿사 시나리오 셀렉트 비기.
문2) 숨겨진 상점

그 외의 비기? 이상입니다. 부탁드립니다. 그런데 SS용 드라마틱 에디션의 오마케에는 뭐가 들어있는지 궁금하네요. 그럼

무명씨/주소불명

A

<BGM,효과음, 무비 보기>

I&II의 데이터로드 화면에서 ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →,셀렉트, ○ 순서대로 누르면 모든 BGM과 효과음, 무비를 보는 메뉴로 갑니다.

<숨겨진 상점>

아이템 메뉴에서 구입에다 커서를 맞추고 ↑, ←, →, ↓, →, →, ○ 이 비법으로 랑그릿사1에서 2의 아이템을 사용할 수가 있습니다.

<숨겨진 상점2>

아이템 메뉴에서 구입에다 커서를 맞추고 ←, ↑, ↓, →, ←, 셀렉트, →, ↑, ←, ↓, →, 셀렉트, ○ 숨겨진 상점의 버전업 판으로 랑그릿사나 엘하자드를 비롯한 2의여러 아이템들을 팝니다. 1에서도 사용되지만 이 상점에서 파는 랑그릿사는 엘윈 전용인지 1의 레딘에게 장비가 안되네요. 여기서 파는 메사이안 소드는 경험치를 2배로 올려주고 룬스톤은 착용자의 레벨이 10일 때 클래스체인지를 처음부터 다시할 수 있게 해줍니다. (능력치, 마법, 병사는 그대로)

그리고 SS판 드라마틱 에디션에는 뭐가 들었는지 아직 밝혀지지 않았습니다.



겜훈장의 다른 모습/500점
김지영/부산시 해운대구 반여3동 보훈아파트

Q D&D2의 이름에 대한 TYPE결정법

안녕하십니까? 겜훈장님. 저희동네 게임장에 「던전즈&드래곤즈2 -섀도우 오브 마스타라」가 나왔걸랑요. 거기에서 이름입력시 어떤 이름을 쓰면 좋다고 하더군요. 거기에 대한 답변바랍니다. 그리고 또 비기가 있으면 가르쳐 주세요.

[illegible]

A

＊문자별 점수표

점수	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
철자	A	B	C	D	E	0	1	2	3	4
	F	G	H	I	J	5	6	7	8	9
	K	L	M	N	O	Ⅰ	Ⅱ	Ⅲ	Ⅳ	Ⅴ
	P	Q	R	S	T	&		-	!	
	U	V	W	X	Y	♀	♂		?	
	Z									

＊타입 결정표

결과점수	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
타 입	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J

＊타입 결정법

철자마다 정해진 점수를 모두다 더하면 두자리 숫자가 되는데 다시 10자리와 1자리의 숫자를 더해서 나온 숫자가 바로 타입의 숫자가 됩니다.

초보자는 방어구는 그냥 홀리어벤져 얻는 방에서 얻고, 처음에 좀더 쉽게 진행하기 위해 E타입으로 레지스트 파이어링을 가지고 시작하면 됩니다.



겜훈장의 새해인사/500점
김병관/부산시 동래구 명장1동 63-9 삼성타운

Q 개조 PS

HI! 겜훈장님. 새해 계획은 잘 세우셨나요. PS(거금 35만원이나 주고 샀습니다. 사양은 SCPH 7000 기본셋트에 토발2. 왜 이렇게 올랐죠?) 제 질문은 뭐냐하면요. 음 …. 음 …. 음 …. 겜훈장님 멋있게 생기셨나요. ~ ~ ~ 방긋~ ~ ~ 게임잡지 보다 보면요 개조칩 또는 개조PS라는 말이 나오던데 대체 무슨 뜻이죠? 개조해서 얻는 것은 무엇이며 얼마나 드는지 알고 싶습니다. 참 그리고 한가지만 더 …. 헤~헤~

토발2에서요. 미로를 돌아다니던데 아이템같은 것은 주울 수 없나요? 알려주세요.
꼭! 약속~ ~ ~ 바이바이 ~



겜왕/500점
지병욱/경남 창원시 용호동 55-1번지

A PS가격이 오른 이유는 IMF 경제사정이 어려워서 환율이 엄청나게 치솟았기 때문이죠. 어쩔 수 없죠 뭐. 그리고 개조라는 것은 일반 PS에 복사CD가 가동되게 해주는 것입니다. 그렇게 하기 위해서 복사 칩이 필요한 것이지요. 개조비용은 이런 자리에서 말씀드릴 수 없습니다. 그리고 토발2 퀘스트 모드에서 길에 떨어진 아이템은 주울 수 있습니다. 버튼이 따로 있는데 설명서를 참고하세요. 그럼



과로로 쓰러진 겜훈장/500점
김문미/서울시 영등포구 당산동 6가 시범 아파트

Q SS의 가격은?

안녕하세요. 겜훈장님. 저는 저번 달에 엽서를 보낸 청량2동에 사는 겜챔프의 팬인데요 요즘 게임기 값이 자꾸 올라요. N64를 가지고 있어도 욕심이 많아 SS를 가지고 싶어요. 대략 현재 가격은 얼마이고, 1년이 지나면 값이 다시 정상으로 돌아올 수 있을까요?

A 경제가 어렵다는 말이 계속 나오는군요. 어쩔 수 없죠. 환율이 계속 오르니 게임기 가격도 오를 수밖에…. 닌텐도64도 얼마후면 30만원으로 오를 예정입니다. 일부 몰지각한 백화점에서는 48만원에 팔리고 있죠. SS도 마찬가지입니다. 현재로는 28~30만원선 입니다. 그럼

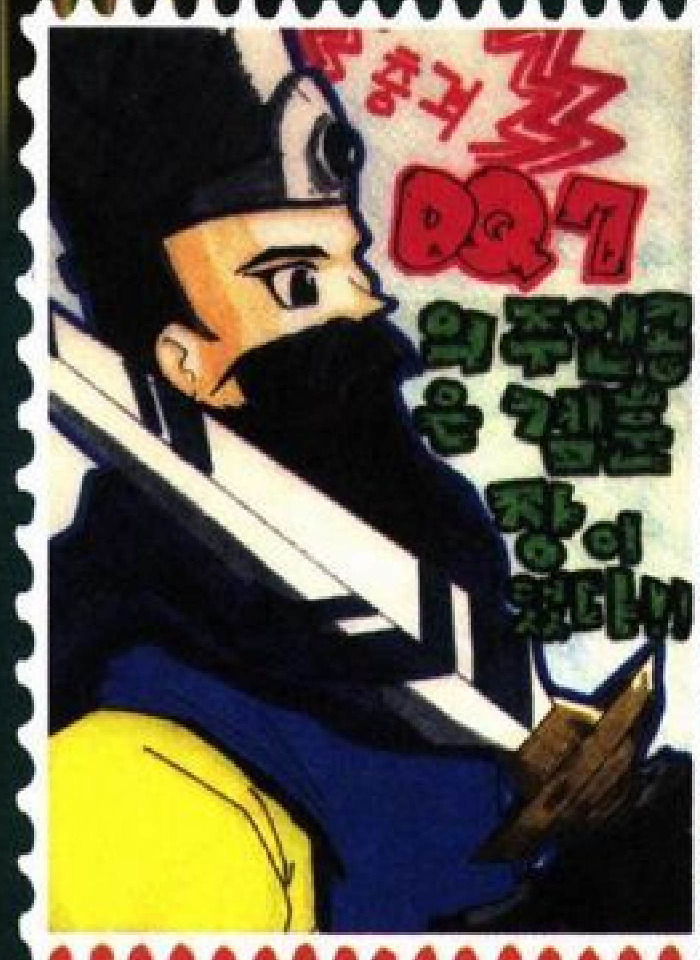
Q 안녕하세요. 겜훈장님. 요번에 제가 「바이오 하자드2」를 기다리다 못해 「바이오 하자드 디렉터즈 컷」에 동봉되어있는 체험판을 하게 되었습니다. 제가 여자인줄 알면 놀라시겠죠? 전 끔찍하고 괴기스러운 것을 좋아합니다. 헛소리는 그만하고 본론으로 들어가서 체험판 중간쯤에(레온으로 시작) 경찰서 안에서 지하 1층 주차장으로 내려가면 중국인 여자 '에이다'를 만나 차를 밀게 된다고 챔프 2월호에 자세히 실려있더군요(P67). 하지만 범을 새워 가면서 해도 그쪽으로 가는 길을 정말 모르겠어요. 훈장님!! 제가 지금 묻는 것이 너무 광범위한 건지~~아님 제가 공략이 나온 걸 보고도 모르는 바보인지 모르겠네요. 훈장님의 명쾌한 해답을 기다리겠습니다.

A 오호. 게·미·녀 상윤이구나! 우리가 지난달 매니어 체험판 극복기에 실린 바이오 하자드2는 체험판이 아니라 디버깅용입니다. 다시 말하자면 상윤이가 지금 하는 것은 「체험판」이라는 것이지요. 바보. 하지만 그 정성은 대단하다고 생각합니다. 게임 열심히해요. 안녕

Q 여러가지 질문들.

사이쿄의 솔디바이드가 아주 재미있게 보이고 그래픽이 엄청나게 멋있어 보이던데 PS로 이식될 수 없나요. 바이오 하자드를 하는데 막히는 부분이 있어요. 분수대에 최후의 책 속에 있던


겜훈장은 젊었을 때 날나리/500점
최민규/서울시 중구 인현동 2가 192-30 신성아파트



로토의 자손! 겜훈장/500점
현상진/서울시 강동구 성일동 227번지

메달을 꽂아야 한다고 공략집에 나와있던데 메달이 책 속에 있다면 어떻게 사용하나요? 그리고 PS7000은 복사 칩을 달 수 없나요? 그리고 디스트럭션 더비2는 카마 PS가 아니면 못한다고 하던데 그러면 디스트럭션 더비1은 소니 PS로 되나요? 그리고 마지막으로 딱 한가지만 더 물을께요. PS5500 뒷부분에 AC IN~이라고 되어있는 곳 있잖아요. 강압기에 연결하는 선 말이에요. 그 선을 꽂았다가 빼려고 하니 잘 안 빠지는 것같아 억지로 빼면 부러질 것같아 빼기가 겁나요. 그러니 그 선을 PS에 꽂은 채로 두고 게임을 계속해도 게임기에는 이상이 없나요? 질문이 많아서 죄송합니다. 그럼

A 솔디바이드의 그래픽은 가히 예술이라고 이야기할 수 있죠. 보셨으니까 아실거예요. 현재 사용중인 가정용 게임기로는 그 그래픽을 재현할 수 없습니다. 일단 색도 표현할 수가 없죠. 그리고 바이오 하자드에서 최후의 책속에 있는 메달을 꺼내는 법은 의외로 간단합니다. 일단 스테이터스 화면을 부르고 아이템 중 책을 선택합니다. 그리고 나서 조사를 선택해 책을 세웁니다. 보이는 곳이 책을 펴는 쪽으로 그리고 결정버튼을 누르면 책이 펼쳐지게 됩니다. 그 다음은 꺼내기만 하면 되죠. 간단하죠. 이번에는 PS군요. 그런데 이런 방법이 가능한가요. 전 이 글을 읽고 한참동안 생각했는데? 우선 전원케이블을 PS에 연결하고 그 전원케이블을 강압기에 연결하는게 정석인데? 참고하세요. 그럼

챔핑의 H/W & S/W 연구실

Q 전압차 때문에 PS에 무리가 가요.

넙죽…(절하는 소리). 안녕하세요 훈장님. PS를 사려고 하는데 가만히 생각해 보니 저희 집의 전압은 110V에요. 변압기를 이용하면 220V인 집에서는 안정적으로 가동이 되지만 저희 집에서는 10V의 차로 기계에 조금씩 충격이 가잖아요. 승압기를 써도 110V로 전압을 변화시키니깐 정말 앞이 깜깜해요. 도와주세요. 훈장님.

A 성훈군. 일단 용어는 제대로 알고 씁시다. 전력이 아니고 전압입니다. 그리고 승압기가 아니고 강압기고요. 대부분의 가정에 공급되는 전압은 220V이죠. 그래서 일본 제품을 사용하려면 강압기나 슬라이닥스가 필요합니다. 우리 나라는 220V와 110V로 일반화 되어있어 강압기도 규격이 110V입니다. 그래서 몇몇 유저가 공업용 슬라이닥스를 개조해 100V도 사용할 수 있게 제작을 하죠. 하지만 단가가 너무 비싸서 대중화는 되지 못하고 있습니다. 그냥 110V에 사용해도 기계에 별 무리는 가지 않습니다. 저도 3년째 110V에 사용하고 있는데 무리없이 사용하고 있어요. 걱정하지 마세요.

Q SS 비디오 카드의 차이점

안녕하세요. 저는 얼마 전에 루나 실버스타 스토리 MPEG판을 구입한 새턴 유저입니다. 그런데 새턴에 무비카드나 트윈 오퍼레이터를 장착하면 풀 화면에 깨끗한 동영상을 볼 수 있다 길래 둘중 하나를 사려고 하는데 무비카드와 트윈 오퍼레이터의 차이점과 가격이 알고 싶어요. 꼭 부탁합니다.

A 일반 비디오 카드와 트윈 오퍼레이터의 같은 점은 둘다 비디오 카드인 점이고 다른 점은 트윈오퍼레이터는 비디오 CD 외에 포토 CD의 재생이 가능하다는 것입니다. 당연히 가격은 트윈오퍼레이터가 더 비싸겠죠.



표절 시비 붙은 작품/500점

권제윤/서울시 중구 인현동 2가 1920-30 신성아파트



독자의 다정한 한마디/500점

강권오/강원도 춘천시 사우동 1065-3번지

Q PS 렌즈의 교체

안녕하세요. 질문의 해결사 겜훈장님! 저는 PS와 GB 유저인 서동산입니다. 이건 들은 말인데 용산에서 개조할 때 렌즈에 검정색을 칠해 렌즈 수명을 길게 한다던데 사실인가요? 개조해서 사용하면 보통렌즈(교환렌즈와 새 PS에 있는 렌즈의 수명은 같나요?) 수명은 몇 년이 되나요? 지금 렌즈 교체비는 얼마나 하나요? 질문 안다고 안 뽑아 주시면 안돼요. 그리고 겜훈장님 새해 복 많이 받으세요.

A 렌즈의 수명은 3년 정도인데 사용하는 사람이 얼마나 잘 사용했느냐에 따라 달라집니다.

일반적으로 눈이라 부르는 부분의 고장은 적습니다. 왜냐하면 일부러 렌즈에 이물질을 접촉시키는 사람은 없기 때문이죠. 문제는 렌즈를 움직이게 하는 모터부분입니다. 고장의 대부분의 이 모터부분입니다. 그리고 렌즈에는 어떠한 물질을 접촉시켜서도 안되는데(클리너 빼고) 눈을 검게 칠한다고요. 그런 말도 안되는 소리가 어디 있어요. 동산군 눈을 검게 칠하면 잘 보이나요. 안보이죠. 그것과 같은 것입니다. 그럼.



겜훈장 캠페인/500점

강동현 경기도 군포시 재궁동 화성 아파트

Q PS 끄는 법

안녕하십니까? 전 PS유저입니다. 다름이 아니오라 PS를 보다 안전하게 사용하고 싶습니다. PS를 끌 때 CD를 먼저 빼고 끄는 것이 맞습니까? 불안합니다. 그리고 RGB가 뭡니까?

전 왕초보입니다.

A 음~~PS끄는 법은 그 방법이 맞습니다. 일단 공식 PS 끄는 법을 알려 드리죠. 일단 겜을 다 했으면 PS 뚜껑을 연다. 다음 본체에서 CD를 꺼낸다. 그 다음 PS뚜껑을 닫는다. 그리고 좀 기다렸다가 전원을 끈다. 그리고 RGB는 RED, GREEN, BLUE의 약자로 모니터의 한 종류를 일컫는 말입니다. 오락실용 모니터가 그것이죠. 답변이 되었나요?

Q 메모리 카드 사용중…

질문 있어요. PS로 게임을 하는 도중 메모리 카드를 끼우면 안 좋은가요?

설명해 주세요.

A 하등에 문제될 것이 없습니다. 걱정하지 마시고 사용하세요. 그럼

새 하드웨어 소개

비디오 스위치 (VIDEOWAY)



VIDEOWAY는 (주)데이터랩이 자체 개발/생산중인 멀티미디어 전용 디스플레이 전용 비디오 입/출력 선택 시스템입니다. S-6000은 총 6개의 비디오 또는 오디오 소스를 입력하여 개별적으로 6개의 출력장치로 송출할 수 있으며 6개의 포트마다 각각 선명도와 밝기 조정이 가능한 자체적인 영상 및 음향의 증폭회로와 노이즈 필터 링을 탑재하여 장거리 출력시 음향변질이나 영상 노이즈의 영향을 받지 않는 특징을 가지고 있습니다. 소프트터치 방식의 콘트롤버튼은 3-WAY필터링회로와 함께 스위칭 조작시 나타나는 접촉 노이즈를 해소시킬 수 있으며 한눈으로 확인 가능한 LED디스플레이를 장착하여 캐스케이드 방식으로 확장운용시에도 매우 손쉬운 조작성을 제공합니다.

챔프 쌤쌤 마당

ETC



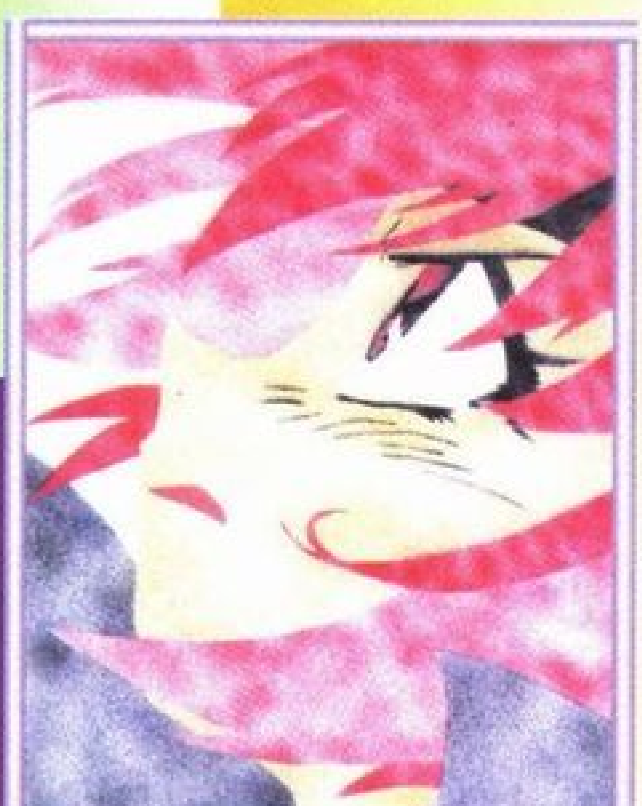
아트갤러리

이코너는 독자 여러분들의 그림솜씨를 자랑하는 곳입니다.
이번에도 많은 분들이 이 「챔프아트갤러리」에 응모해 주셨습니다.
이번에도 사연이 많은 분들이 응모를 하셨군요.
이제 독자여러분들의 그림솜씨를 한번 감상해 볼까요?



■장 원	2,000점	■준준장원	1,200점
■준 장 원	1,500점	■입 선 작	500점

장원



리나 인버스

엽서를 정리하다가 눈에 띈 편지 한장. 그것은 예전에 학교 미술시간에 했었던 스티커를 떼어낸 후 색모래를 뿌려서 만드는 그림이 생각나는군요. 그런데 편지지에 한 것은 어떻게 했는지 모르겠군요. 어떻게 한거죠? 분무기 같은 걸로 뿌린 건가요? 다음에는 SD화를 볼 수 있기를 기대하겠습니다.

준장원



색간한때

이것이 수채화로 그린 겁니까? 매우 잘 그리셨군요. 이렇게 깨끗하게 보내시다니. 그런데 제목의 의미는 도대체 무엇입니까? 이해가 힘들군요. 그리고 배경이 없다는 건…. 다음에는 배경 처리도 부탁합니다.

준준장원

쿄의 폭주

쿄가 폭주했다고는 보이지 않는군요. 오히려 마음을 정리한다고 할까, 왠지 차분한 모습이군요. 그러나 따로 그려서 오려 붙이는 것 보다는 같이 그리는게 훨씬 나을 것 같군요.





나 이뻐?

자신의 그림을 잘 이해하시고 계시는군요. 게다가 예쁘지 않지만 예쁘게 봐 달라니…. 아무튼 정성이 깃든 그림이니 뽑아 드리겠습니다.



WE ARE THE BESt

카자마 진과 화랑의 모습이 대조적이군요. 진의 분위기가 더욱 어두워야 정상 아닌가요? 하기야 그것은 그리시는 분의 나름이겠지요. 그런데 너무 진하게 물감을 쓰신것같군요. 손에 묻는 것을 보니.



아스카의 초상(肖像)

허헛. 한문을 잘 아시나보죠? 그렇게까지 당당히 쓰시고서는 틀리다니. 글을 쓰시기 전에 사전을 한번이라도 찾아 보셨는지요. 저도 무슨 뜻인가 찾아 봤더니 '같을 초'에 '일을 상'이라고 되어 있군요. 다음에는 틀리지 마시기 바랍니다.



달을 볼 때마다 생각해라!

으음…, 불행한 경우를당하셨군요. 힘이 없다고 해서 그렇게까지 당하다니. 하지만 그 친구도 맨 처음에는 그렇게 비딱하지 않았을 겁니다. 그 친구에게도 장점이 있겠죠. 마음을 털어놓고 이야기 한번 해 보시기 바랍니다.



Eberouge and 만나고싶어서

전부 볼펜과 색연필만으로 그리신 건가요? 그럼에도 불구하고 결함은 많이 발견되지 않는군요. 게다가 펜끝은 것으로 연결하는 선까지 깨끗하게 그려 놓다니. 아무튼 다음 그림도 기대하겠습니다.



KOF '98도 한국 팀이 제패한다!

한국 팀을 좋아 하는 분이신가 보군요. 원래 한국팀의 설정이 XX하게 되어 있어서 보기 보다 양심이 같은 것이 많이 있는 설정입니다. 하지만 양심이를 사용 하는 게이머가 되지 말고 계속 한국 팀을 사랑 하시기 바랍니다.





스파제로 2의 다정한 친구들

니, 매우 발상이 독특하시군요. 그리 고 뒤에 있는 해바라기는 뭔가요? 또, 버디는 어디 가고 뱀파이어의 캐릭터가 있는 거죠? 혹시 그림을 잘못 그리신 건 아닌지….

레온의 위기

제가 무슨 빽이 있습니까. 저도 살아가기 힘듭니다. 짤리지 않기 위해서 노력하고 있는데 그런말을 했다가는 짤립니다. 그러니 그런 말씀 마시기 바랍니다. 그런데 왜 벽이 전부 녹색인가요? 회색이 더욱 분위기가 있을텐데.





두근두근 7

이제는 독자 분들이 결탁을 하셨나요? 먼저 오로 치우치지 않고 여러 가지 게임, 애니 캐릭터들을 보내주시다니, 담당자도 매우 기분이 좋군요. 게다가 이번에는 몇몇 분들을 제외 하고는 전부 제목을 써서 보내주시는 바람에 아주 흡족합니다.

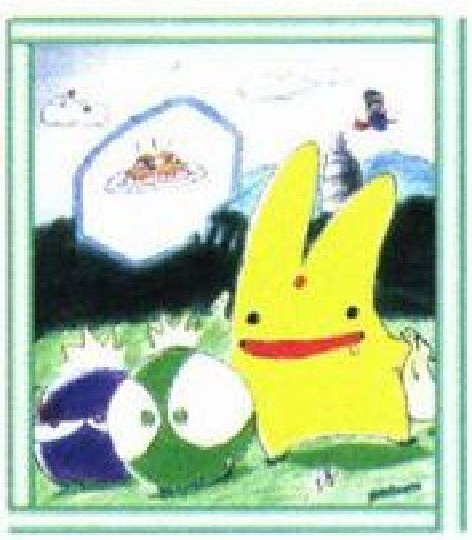
조금 다른 모습

테일즈 오브 데스티니를 해 보신 건가요? 아니면 그냥 그림을 보고 생각해서 그리신 건가요? 안경을 안 쓴 모습의 피리아를 보니 색다른 느낌이 드는군요. 저는 오프닝 매니아(?)라서 테일즈의 오프닝을 소장하고 싶더군요.



슬레이어즈 넥스트

도화지가 아니라서 이상하게 되었다고 하시는데, 그러면 도화지를 A4용지 사이즈로 잘라서 사용하면 되겠죠? 그런데 도화지가 더 잘 그려지나요? 물감은 일반 종이가 더 잘 그려진다고 하던데, 다음에 도화지에 그려서 사이즈를 맞춰 보내 보시기 바랍니다.



뿌요라이스?

그리고 보니 지금까지 뽑은 분들의 그림들은 거의 세면필인데 그것도 전부 단합하셨나 보죠? 그리고 뿌요들은 위기감을 느낀 건가요? 아니면 침소리가 들려서 그런 건지…, 그리고 왜 아르르가 없는 거죠? 설마 카방클을 버리고 도망?

3인조

이번에는 담당자의 마음대로 에반게리온 그림들은 전부 일선으로 밀기로 했습니다. 계속 에바나 KOF그림들이 상위를 차지 하니까 왠지 그렇더군요. 그러니 양해 하시고 그냥 얌전히 500점만 받아 주시기 바랍니다. 그리고 제목은 꼭 1가지만 정해 주시길.



98년 4월호 챔프 아트갤러리는?

자신이 그리고 싶은 그림을 멋지게 그려 보내주십시오. 그림은 엽서 또는 16절지 도화지 중 어떤 곳에 그려도 상관 없습니다. 만약 16절지 이상의 크기에 보내시는 분들은 탈락 시키겠습니다. 25일이 지나서 그림이 도착하면 자동 탈락되며 당첨되신 분들께는 챔프 점수를 드립니다.

4컷만화



불의 대결

오옷, KOF '95의 아랑전설팀 스테이지에서 불의 대결을 하다가 물때문에 불이 없어지는 황당한 공격과 공격 뒤에 나오는 쿄와 테리의 얼빵한(?)모습이 재미있군요. 어떻게 생각도 안하고 공격을 하는건지.

알림

이 코너에 참여하신 분들의 작품은 절대 반환되지 않습니다. 작품을 우송하실 때에는 반드시 작품 제목을 적어서 보내 주십시요. 당선된 분들은 해당 챔프점수를 드립니다. 그리고 그림은 매월 25일 마감입니다. 컴퓨터 그래픽에 자신이 있는 독자는 PC통신을 이용해 아트갤러리에 참가해 주십시요.
(천리안, 하이텔은 champg, 나우콤은 네모네모로 보내주시면 됩니다.)

보내실 곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
(우) 121-160
게임챔프 「챔프 아트갤러리」담당자 앞



애독자 엽서를 성의껏 작성해 주신 분

초음속 퀴즈

이번에 출시되는 「바이오 하자드 2」. 이번에는 1편과 달리 캐릭터에 따라서 더욱 신중히 진행해야 하는데…. 그렇다면 맨 처음에 고를 수 있는 캐릭터는 몇명일까?

보내실 곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1 볍경빌딩 5층 월간 게임챔프 [초음속 퀴즈]담당자 앞
마 감 : 1997년 2월 20일
당첨자 발표:게임챔프 98년 3월호 게시판

2월호 초음속 퀴즈 초음속 퀴즈 정답

제스틴, 스우

이상 2명에게는 챔프점수를 1,000점 드립니다.
성일경/대구시 수성구 수성 1가 275-70번지
이동엽/부산시 진구 연지동 197-1 11/2

파워맨을 찾아라 정답자 발표

갈수록 새로워지는 파워맨! 챔프 속 어딘가에 숨어 있는 파워맨을 찾아 엽서에 보내주세요.

2월호 정답

37페이지의 다테 교쿄의 앞에 있는 케이크 위에 있다.

정주현/서울시 동대문구 장안 3동 350-1호 15통 1반
박지윤/경남 마산시 합포구 산호 2동 571-6 9/3
윤정환/서울시 노원구 상계 5동
이상 3명에게는 챔프점수 1000점씩을 드립니다.

이상 7명에게는 챔프점수 500점씩을 드립니다.

챔프점수 상품

2등 플레이스테이션 1대



3등 세가 새턴 1대



1등 현대컴보이64 1대



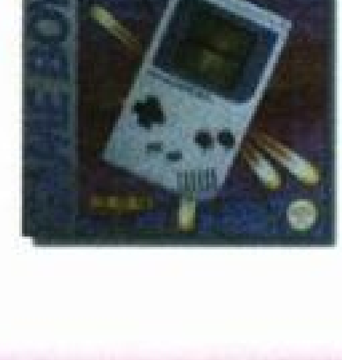


4~10등

PS, SS 소프트 중 자신의 보유 기종에 맞게 1타이틀 선택 가능(게임 소프트는 당첨자 발표 시점에서 가장 최신종 게임)

11등

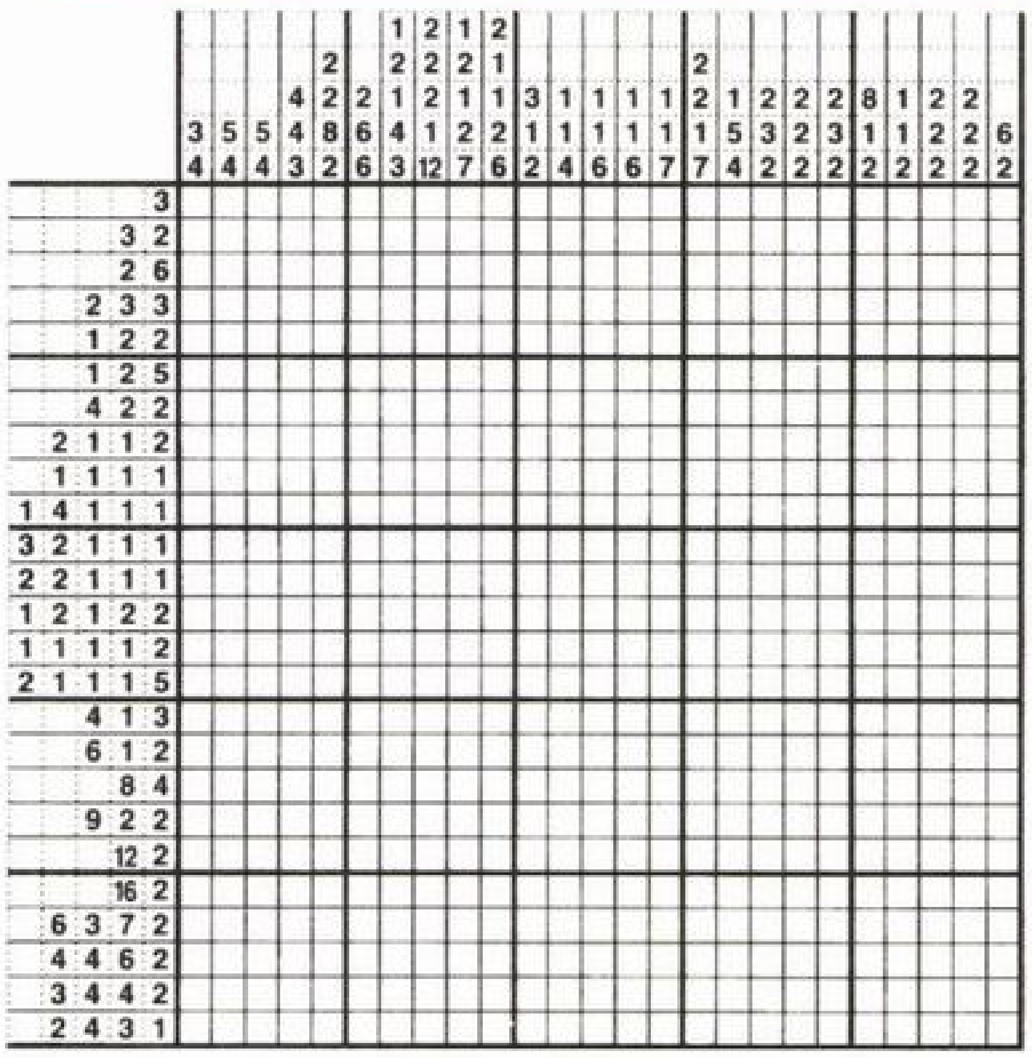
미니컴보이기 1대



보너스 환상특급

이 코너는 IBM PC게임과 챔프 점수도 받을 수 있는 코너입니다. 또한 1년치 챔프 티켓을 모으신 초 열성 애독자에게는 챔프점수 1,000점도 드리고 있습니다. 독자 여러분이 응모하여 획득하신 챔프점수는 6개월치 선물 대방출이 실시되는 98년 5월호까지 계속 기록됩니다.

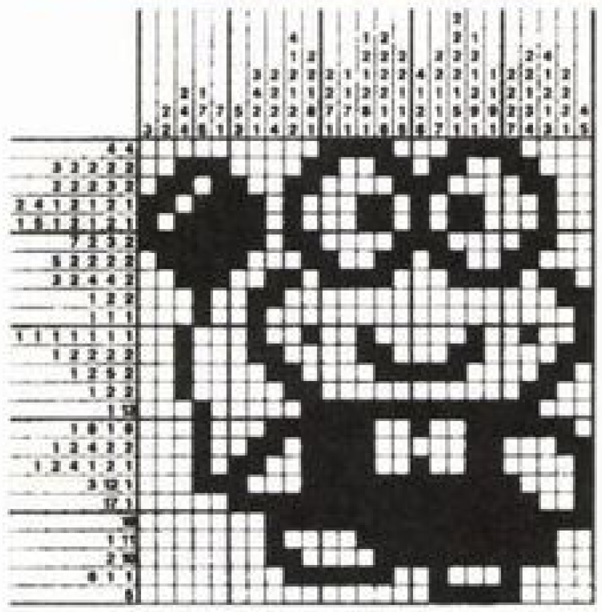
네모네모 로직



♥ 위의 문제를 풀어 보내 주시는 분 중 10명을 선정해 5명은 네모네모 로직 단행본을 드리고 나머지 5명에게는 챔프점수 500점씩을 드립니다.

보내실곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 게임챔프 [네모네모 로직] 담당자 앞

지난호 네모네모 로직 정답



지난호 네모네모 로직 당첨자

게임챔프 필자 모집

게임챔프에서는 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 차세대기(SS, PS, N64)/아케이드입니다.
게임경력은 3년 이상, 나이는 17세 이상 이어야 하며, 취재팀 이재덕 (02-3142-6845)에게 연락 주세요.

게임문의 서비스 중단

● 게임챔프의 게임문의 서비스전화가 지난 97년 3월 2일부로 중단됨에 따라 슈퍼컴보이 게임에 대한 문의 사항은 천리안 게임챔프(GO champg)에 접속한 후 12번 게임챔프에, 13번 자유게시판 (1번 슈퍼컴보이)에 올려주시면 성심성의껏 답변해 드리겠습니다.

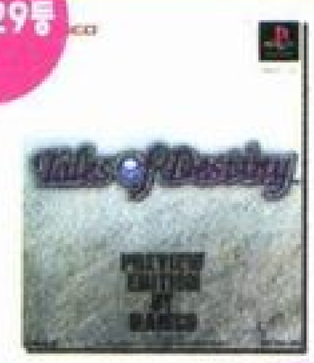
12~17등


인기 캐릭터 피규어 인형 1개씩

상품제공 : 네오메니아 (02-719-7156)

18~22등


오리지널 최신 게임음악 CD 1개씩

23~29등


PS/SS 체험판 CD 1개

30~35등


게임챔프 6개월 정기구독권 1장씩

36~45등


최신 게임 공략 비디오 1개씩

46~47등


PS 액션 리플레이 1개씩

48~50등


SS 액션 리플레이 1개씩

51~53등


PS 메모리카드 1개씩

54~56등


인기 캐릭터 머그컵

57~63등

매직 더 개더링 카드 1개씩

64~73등


타마고치류 게임기 1개씩

74~5000등


최신 게임 초대형 브로마이드 1개씩

차세대 탐방

숨겨진 무언가를 찾는 기쁨

카페 '파이널 판타지'

겉으로는 평범해 보이는 장소에서 무언가를 찾아낸다. 별로 중요하지 않을 거라 생각했던 곳에 중요한 아이템이 숨어 있다. 늘 지나는 길이나 던전의 아주 가까운 곳에 숨겨진 길이 존재한다. 이 같은 사항들은 롤플레잉 게임을 플레이하면서 게이머들이 한번씩은 경험한 일일 것이다. 물론 현실에도 이와 같은 상황이 존재한다. 지금 소개하고자 하는 가게도 그리 멀지 않은 곳에 있으면서도 우리가 못 보고 지나치는 곳 중의 하나일 것이다.



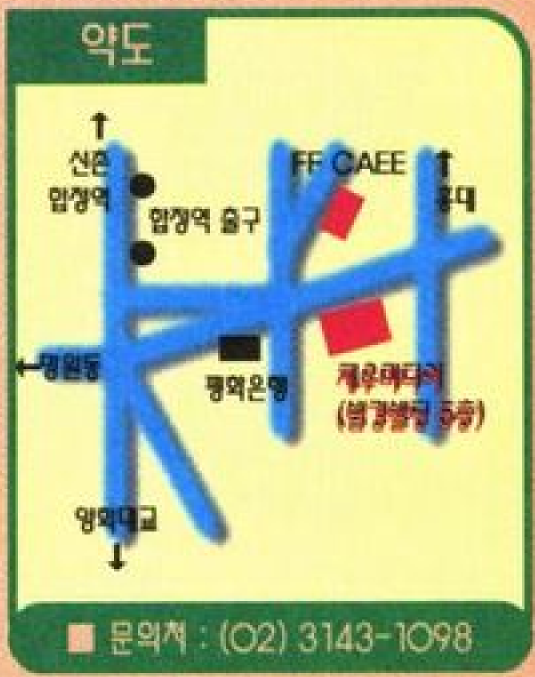
신세대 카페 '파이널 판타지' 전경

지하철 2호선 합정역에서 도보로 15분 가량. 조금은 외진 곳이라 사람들의 발길이 약간 뜸한 곳에 카페 '파이널 판타지'가 위치하고 있다.

가게에 들어서면서 가장 먼저 눈에 띄는 것은 클라우드가 그려져 있는 현수막이다. 인테리어용으로 특별 제작한, 벽면 하나를 가득 채울 만큼 커다란 작품으로 국내, 아니 세계에서 가장 큰 「파이널 판타지」의 관련 상품일 듯싶다. 내부 인테리어는 어딘지 모르게 「파이널 판타지 7」의 배경이었던 '아바란치의 아지트'를 연상시킨다. 다른 카페들 같으면 뮤직 비디오가 비춰질 벽면의 모니터에도 가게 이름에 걸맞게 게임의 오프닝과 엔딩 화면이 흐르고 있다. 파이널 판타지의 팬, 아니 게임을 즐기는 사람이라면 한 번쯤 들러 '파이널 판타지 브랜드 커피'와 함께 게임의 오프닝을 즐겨 보는 것은 어떨지.


눈에 익은 게임의 오프닝이 화면에 가득

점점 게임문화가 일반적인 사회문화가 되어 가고 있는 만큼 지금은 다소 낯설고 특별한 가게 이름과 인테리어이지만 이와 같은 것들이 평범하게 느껴지는 날이 올지도 모를 일이다.



돈도 필요 없다! 게임만 할 수 있으면…

SPOT GAME & COMPUTER


SPOT 대표 김 석씨

2호선 왕십리역에서 4번 출구로 나가면 그리 낯설지 않은 가게를 하나 발견할 수 있다. 바로 'SPOT GAME & COMPUTER'이라는 게임 가게. 밖에서 보면 흔한 동네 게임샵과 크게 다를 바가 없지만 가게를 운영하는 주인 아저씨(대표 김 석)는 게임에 달관한 초 게임 매니아다. SPOT 에서는 국내 게임샵 중에서는 흔하지 않게 인터넷 홈페이지를 제작, 게임 매니아들이 목말라 하는 정보와 자료를 올려놓고 있으며 서비스 차원에서 '팀배틀' 개최도 계획하고 있다.

PS와 SS의 렌즈 및 전원부 수리 및 교체, 주변기기 및 IBM PC 업그레이드, 게임 소프트웨어, 하드웨어 염가 판매, 지방 유저를 위한 통신판매, 매니아를 위한 PS, SS의 아케이드 스틱 제작 판매, 중고매입, 교환 등이 SPOT의 주요 취급품이다. 동네 게임샵인 만큼 PS, SS, N64, PC 등 전 기종에 관한 상품을 다루고 있는 것이다.

가게의 주 고객 층은 주로 중·고생들이지만 정부의 고위 관리에서 회사원에 이르기까지 어른들도 자주 찾는다고 한다. 특히 이오리스, 우영, 빅콤 등 국내 게임업계 사람들 뿐만 아니라 일본인들까지 SPOT을 자주 찾는다는 걸 보면 신기할 따름이다. 이는 무엇보다도 주인 김 석씨와 매장 사람들의 게임 실력(?) 때문일 것이다. 10년이 넘는 게임 경력과 게임 매장 근무로 손님들과 게임 이야기를 해도 막힘이 없고, 게임기의 수리까지 직접하고 있는 것이다. 특히 빅콤과 연계하여 2월달에는 '팀배틀' 행사도 계획하고 있어 매장의 수익보다는 너무도 게임 자체를 좋아하는 SPOT 사람들의 매니악(?)한 면모를 느끼게 한다.

개설 1주일만에 300여명이 다녀간 인터넷 홈페이지도 SPOT의 게임에 대한 애착을 보여주는 부분이다. 업계 사람들에게서 들어오는 따끈따끈한 정보와 다양한 데이터 뿐만 아니라 영어와 일어 등 다국어도 지원할 계획으로 있다.



SPOT 가게 전경


매장에 진열된 상품들.



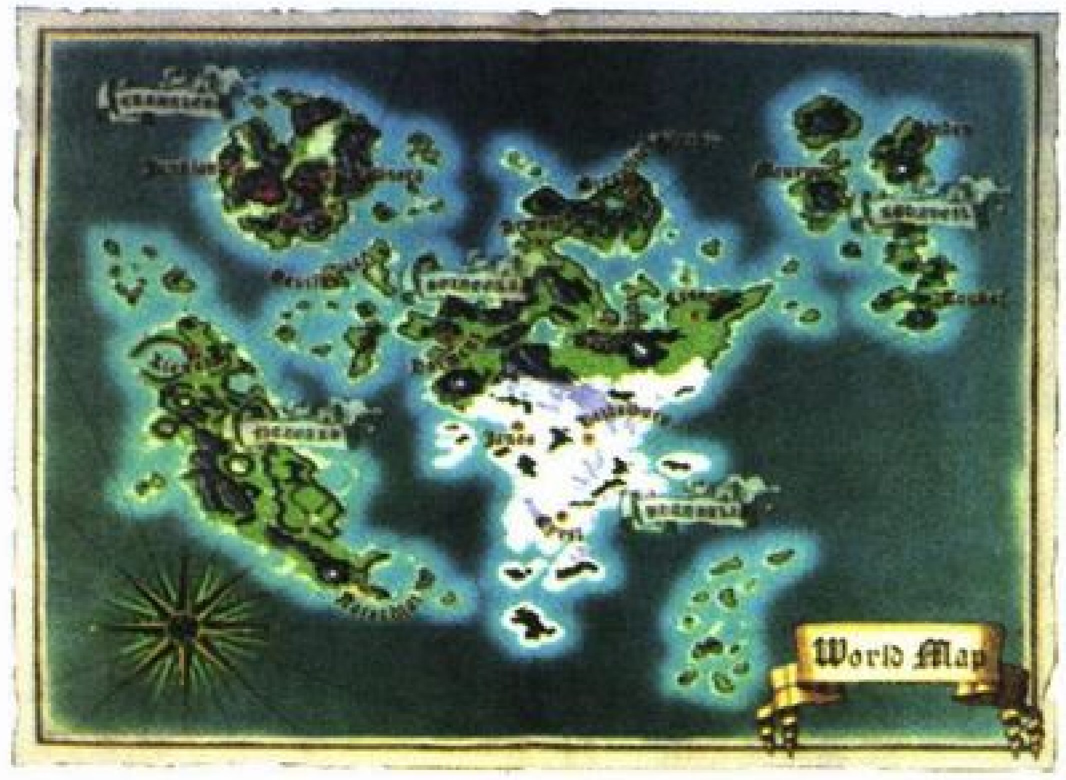


테일즈 오브 데스티니 -하편

연말 발매된 정통파 RPG중에 최고라는 평가를 받고 있는 「테일즈 오브 데스티니」. 그랜트리스모, 초코보던전과 함께 중심축을 이루면서 플스의 새로운 전성기를 구가하고 있는 이 RPG를 지난달의 지상편 공략에 이어 이번 달에는 2부인 천상편을 공략하기로 한다. 남코 게임 기술의 정수를 보여주는 이 작품을 절대 놓치지 말자!

■제작사:남코
■장르:RPG
■발매일:발매중
■발매가:5.800엔

그래픽	★★★★
조작감	★★★
스토리	★★★
연출	★★★★
사운드	★★
소장가치	★★★★



내 이름은 스탄 엘원. 난 지루한 시골생활에 염증을 느끼고 넓은 세상을 향해 뛰쳐 나갔었다. FF7의 크라우드처럼 멋진 솔저... 아니지 용사를 꿈꾸며... 그 도중 말하는 검인 소디언 디무로스를 손에 넣음과 동시에 나는 신의 눈을 둘러싼 세계의 운명을 건 모험에 참가하게 되었지. 많은 역경이 있었지만 디무로스와 많은 친구들의 도움으로 결국은 세상을 구하고 말았다. 상금도 많이 받기는 했지만 친한 친구인 루티에게 전부 주어버렸지. 그녀가 돈이 필요해 보이기도 했지만 무엇보다 돈을 밝히는 용사라니 얼마나 꼴불견이겠어.. 하여튼 나는 모두와 헤어져 비행룡을 타고 고향인 리네마을로 돌아왔지. 마을입구에 서 있던 꼬마는 나를 반갑게(?) 맞이주었어.

꼬마: 스탄형! 돌아왔군!

스탄: 그래 돌아왔다!

꼬마: 아 이럴 때가 아니지. 빨리 리리스에게 알려주지 않으면_

스탄: 역시 화내겠지_ 왠지 마음이 무거워지는데_

미키아줌마: 어머 스탄 돌아왔구나! 언제 온거니?

스탄: 지금 막이요.

아줌마: 자 빨리 토마스할아버지와 리리스에게 건강한 얼굴을 보여주도록 해! 두 사람 다 걱정이 대단했으니까_

스탄: 네!

???: 아이 스카탄! 돌아온 것 같구나!

스탄: 너도 변함없구나 바캇스!

빗카스: 누 누가 바캇스냐! 내 이름은 밧카스라고! 착각하지마라 스카탄녀석!

스탄: 그러면 내 이름은 스카탄이냐?

빗카스: 시 시끄러워! 난 너같은 녀석은 싫어한단 말야! 저쪽으로 가!

스탄: 그래 그래_

리리스: 돌아왔군? 오빠_

스탄: 그래_ 돌아왔다 리리스

토마스: 그간 못 본 동안 상당히 당당해졌구나.

스탄: 할아버지!

리리스: 이젠 어디에도 가지 않을거지?

스탄: 그래 어디에도 가지 않을게(당분간은 말이지_)

리리스: 정말?

스탄: 아 그래. 정말이야. 약속할게_

리리스: 오빠가 최고야!



마을사람들은 아무도 내가 세계를 구한 용사라는 사실을 알지 못했다. 하지만 그것은 별로 중요한 일이 아니지. 남이 몰라준다고 내가 했던 값진 경험들이 사라지는 것은 아니니까. 하여튼 이젠 당분간 편안한 휴식을 취해볼까... 라고 생각했지만 세상일은 내 맘대로 되는 것이 아닌지라 세상 어느 한구석에서는 나를 다시 모험의 세계로 끌고가기 위한 음모가 진행되고 있었다!

????: 잃어버렸던 신의 눈도 돌아와 다시 세상에는 평화가 찾아왔다. 우선은 축복해주지_ 하지만 이미 눈치채고 있을 걸. 그것이 잠시동안의 평화에 지나지 않는다는 것을_ 변화하지 않으면 안돼. 이 세상이 진정한 평화를 손에 넣기 위해서는_ 드디어 때는 왔다_ 너희들의 목숨을 내게 맡겨다오.

????: 당신이 원하시는 대로_

??????: 이 목숨으로 충분하다면 기꺼이 내 주도록 하지_

????: 이미 각오하고 있습니다_

???: _

????: 왜 그러나?

???: _

????: _뭐 마음대로 해라! 너희들의 활약을 기대하겠다. 이상의 실현을 위해서_



신선한 생선을 식탁에!

아! 루티 나 여기 있어. 우리 함께 저녁이나 하지... 그 다음에... 아니! 왜 갑자기 손을 잡는거야... 남들이 보잖아... 아! 어쩌면 좋지... 아니 루티가 휘리아로? 휘리아 나 너도 좋아했어. 우린 멋진... 아! 정신이 갑자기...

리리스: 오빠 일어나 오빠 일어나라니까!

스탄: 으_

리리스: 정말 아침엔 변함없이 안 일어난다니까. 밥이 다 되었어! 빨리 밥먹으러 오지 않으면 치워버릴꺼야!


동생아! 잠 좀 자자

이런 꿈이었군. 어쩐지 이야기가 너무 잘되어간다 싶더니. 그런데 정말 박정한 누이로군. 외지에서 고생하고 온 오빠가 늦잠 좀 자는 것이 그렇게 보기 싫은가? 그나저나 저런 애를 대체 누가 데려갈런지...아함~ 잠깐 아침체조나 해 볼까! 마당에서 상쾌한 조깅을 하고 식탁으로 갔더니 우와 웬 천둥번개가! 너무 늦게 와서 밥이 없다나? 악마! 하루를 굶으면서 지낸 나는 다음날은 일어나자마자 식탁으로 직행했다.

리리스: 너무하잖아 오빠. 이것으로 10일 연속 늦잠이라고!

스탄: 괜찮잖아. 별로_ 아무데도 갈 필요도 없으니_

리리스: 그야 오빠는 좋을 지도 모르지만_ 밥을 하는 내 입장도 생각해 주었으면 좋겠어.

스탄: 알았다 알았어_

리리스: 알았으면 빨리 먹어!

스탄: (지금 막 일어났는데 식욕이 있을 리가 없잖아_)

리리스: 지금 뭐라고 했지_?

스탄: 아 아니 말은 무슨 말_

리리스: 안 들어도 뻔해. 먹고싶지 않다고 말했지?

스탄: 윽_

리리스: 이제 오빠한테는 결코 밥따위 해주지 않을거야!

스탄: 기 기다려라 리리스! 내가 나빴어!

리리스: 반성하고 있어?

스탄: 그래 그래.

리리스: 정말?

스탄: 그럼 정말이지.

리리스: 내일부터 빨리 일어날거야?

스탄: 그래 그래

리리스: 군소리 않고 밥도 먹고?

스탄: 먹지 먹어!

리리스: _좋아. 그러면 용서해주지.

스탄: 휴_

리리스: 그 대신_ 심부름 다녀와.

스탄: 그 정도라면 걱정마라. 자 어디에서 무엇을 사올까?

리리스: 글쎄_ 생선이 좋겠는걸. 자 생선을 사다 줘.

스탄: 알았다. 엄청나게 큰 것을 사올게!

리리스: 부탁해. 그러면_

스탄: 그밖에 무엇을 사올까?

리리스: 식기를 싱크대에 놓아줘. 나중에 설거지를 할 테니까.

스탄: 그래 그래



그릇을 안 치우면 절대 못나간다

심부름 가기 전에 어물쩡 식기를 안 치우려고 했지만 리리스가 보고 있지 뭐야. 별 도리 없이 식기를 싱크대에 가져간 다음 시장으로 갔지. 하지만 어물전의 아저씨는 지금 생선이 물이 좋지 않다면서 팔지 않았어. 그러면서 차라리 연못에 있는 고기라도 잡지 그러냐고 하지 뭐야.

굿아이디어! 바로 연못으로 갔더니 고기가 여기저기 보이더군. 고기 가까이 가서 ○버튼을 눌러 고기를 잡으려 했지. 고기가 상당히 재빨라서 잡는데 힘들었지만 결국은 포획 성공. 하하하! 리리스 기뻐해라 오빠가 해냈다. 고기를 들고 동생의 웃는 얼굴을 상상하며 집으로 돌아갔는데...



타이밍이 중요

스탄: 다녀왔어. 자! 물고기다 리리스.

리리스: 오 오빠_

스탄: 신선도 만점이지!

리리스: 그 그것_ 어디에서_?

스탄: 마을 연못에서 잡은거야

리리스: 대체 무슨 짓이야!

스탄: 역시_ 안되나?

리리스: 당연하지! 빨리 연못에 돌려주고 와!

스탄: 그 그래_

리리스: 정말_ 오빠는 왜 저러는거지? 앞으로 오빠 따위 결코 믿지 않을거야!



예정도 불아하려니까

동생을 생각해준 것이 오히려 이런 결과를 낳을 줄은... 이럴 바에야 그냥 맨손으로 돌아가는 것이 나았을까?

새로운 출발

내 이름은 스탄. 내게 있어서 아침은 꿈의 시간, 늦잠의 시간, 휴식의 시간... 그런데 또 동생이 방해를 하는군.

리리스: 오빠. 일어나. 오빠!

스탄: 우_

리리스: 정말! 어제 앞으로는 일찍 일어난다고 약속한 사람은 대체 누구였지?

스탄: _

리리스: 손님이 와 있어! 빨리 일어나! 이런_ 일어날 기미도 없는걸_ 죄송해요. 오빠가 일어나질 않아서_

????: 도리없죠. 언제나 그러니까_

리리스: 언제나?

?????: 안돼. 그 정도 가지고는. 자! 디무로스 저 녀석을 깨우도록 해!

디무로스: 알겠습니다. 크레멘테 노인. 스탄! 빨리 일어나지 못해! 이 바보 녀석아!

스탄: 디, 디무로스!?

우와!

리리스: 뭐지? 지금 소리는?

오빠!

스탄: 아이야_

리리스: 괜찮아? 오빠?

스탄: 이런, 디무로스 녀석, 사람을 놀라게 하다니_

리리스: 디무로스? 아니야. 이 분은 휘리아씨라고.

휘리아: 변하지 않았군요. 스탄씨.

스탄: 휘리아? 당신이 왜 이곳에_? 그냥 보고 싶어서 온 것 같지는 않은데_

휘리아: 용건만 간단히 말하죠. 침착하게 들어주세요. 신의 눈이 다시 사라졌습니다.

스탄: 뭐라고!

휘리아: 그래서 수색을 위해 세인갈드왕이 우리에게 도움을 청했습니다.

스탄: 대체 어찌된 일이지?

휘리아: 자세한 일은 도중에 이야기하죠. 지금은 별로 시간이 없습니다.

스탄: _알았다. 바로 준비하지.

리리스: 오빠!

스탄: 리리스_

리리스: 이젠 어디에도 가지 않겠다고 했잖아!

스탄: 그렇기는 했지만 도리가 없어.

리리스: 약속했잖아. 약속을 어기는 것은 나쁜 짓이라고!

스탄: 중요한 일이다. 이해해다오.

리리스: 오빠 바보! 오빠 따위 정말 싫어. 이젠 마음대로 해!

토마스: 이런 이번 화를 내게 했구나.

스탄: 할아버지_

토마스: 다녀오라 스탄. 그것은 너밖에 할 수 없는 일이겠지.

스탄: 네.

토마스: 자 리리스는 신경쓰지마라. 내가 달래놓을테니까.



으악~ 이게 누구야!

스탄: 할아버지. 고마워요.

토마스: 휘리아씨라고 했었죠? 부디 미숙한 손자를 잘 부탁드립니다.

휘리아: 저야말로 그렇죠.

스탄: 시간이 없지? 서두르자.

휘리아: 네. 일단 디무로스를 건네도록 하죠.

스탄: 디무로스!

디무로스: 또 긴 여행이 될것 같구나.

스탄: 디무로스. 신의 눈이 다시 행방불명이 되어 깨어난거냐?

디무로스: 약간 틀리기는 하지만… 뭐 비슷하지. 그것에 대해서는 다음에 천천히 이야기하자.

스탄: 그래 그러지.

휘리아: 우선 노이슈타트까지 가시죠.

당분간 나는 조용한 삶을 보내고 싶었지만 역시 세상은 용사를 쉬게 해주지 않는군. 자 다시 세계의 평화를 위한 여행을... 하지만 그전에 누이동생과의 일을 처리하지 않으면 발걸음이 떨어지지 않을 것같군.

스탄: 리리스…

리리스: 어디든지 가버리면 되잖아! 이젠 몰라!

스탄: 기다려라 리리스. 부탁이니까 내 이야기를 들어줘. 확실히 지난 번에 나갔을 때는 도시를 동경해서 뛰쳐 나간거야. 하지만 이번에는 틀려. 넌 믿어주지 않을 지도 모르지만 이대로라면 세계가 멸망해 버릴 지도 몰라. 그러니까 그것을 막기 위해 내가 여행을 나서는거야. 이해해다오. 리리스.

리리스: 이해해 주지 않는 것은 오빠잖아! 왜 오빠지! 세계를 지키다니, 언제부터 그렇게 대단한 사람이 된거야!

스탄: 리리스…

리리스: 내가 원하는 것은 우리가족 세사람이 행복하게 사는 것뿐이란 말야. 왜… 왜 알아주질 않는거지!

스탄: 알고 있다. 그러니까 내가 떠나는 거야.

리리스: 오빠는 몰라!

스탄: 마음대로 집을 뛰쳐나간 일은 잘못했다고 생각하고 있다. 사과할게. 미안하다 리리스. 하지만 이번은 아니야. 이 마을 사람들과 여행 중에 사귄 사람들… 그리고 무엇보다 너와 할아버지를 지키기 위해서 나는 길을 떠나는 거야.

리리스: 오빠…

스탄: 세계가 다시 평화로워지면 반드시 돌아올테니 용서해다오.

리리스: …

스탄: 그러면 갈테니까 몸 조심해. 할아버지도 잘 부탁한다. 나이도 드셨으니 별로 무리하시게 하지 말고. 그러면…

리리스: 기다려! 이것 가지고 가(푸드색 L)



과연 내 동생

스탄: 이것은?

리리스: 어렴풋하게 알고 있었어. 오빠가 또 길을 떠날 것이라는 것을… 떠나니까 그 무엇이든 용도에 닿는 것을 주고 싶어서 만든거야.

스탄: 리리스…

리리스: 오빠 약속해. 반드시 돌아온다고.

스탄: 그래 약속할게.

리리스: 이번에는 꼭이야!

스탄: 그래 반드시 돌아올게.

리리스: 하지만 도중에 약한 소리하면서 돌아오면… 저녁밥은 없어!

스탄: 그래 꼭 기억해두지.

리리스: 다녀와.

스탄: 다녀올게.

여행을 떠나려는 내게 동생의 말은 큰 힘이 되었다. 자 드디어 여행을... 그런데 소꿉친구인 촌장집 딸이 못책 앞에 서 있길래 말을 걸었더니 대뜸 나를 좋아했었다는 이야기를 하지 뭐야. 옆에 있는 휘리아때문에 순간 당황했지. 그래서 우물쭈물하니까(③) 내게 HP 최대치를 30% 올려주는 블랙 오니키스(ブラックオニキス)를 선물하더군. 혹시 오늘이 발렌타인데이 아닌가? 그리고 마을 연못 안에 비석을 읽어서 1번과 3번을 답했더니 필살기(오의) 공아승룡각(空牙昇龍脚)을 배울 수 있었어. 그런데 이 필살기를 얻기 위해서는 나와 디무로스의 레벨이 각각 30, 34이상이 되어야 한다는 것 같아. 자 이제 일이 어느 정도 끝난 것같으니 노이슈타트로 가볼까.



3번을 고르자

행복이란

노이슈타트에 도착한 우리는 일단 배가 준비되어 있는 항구로 가기로 했다. 오래간만에 이레누씨나 콩그맨을 만나보고 싶었지만 이레누씨는 다릴쉐이드의 휴고씨를 만나러 갔다고 하고 콩그맨은 격투기장이 휴장 중이라서 결국 두 사람 다 만나 볼 수 없었다. 항구로 가서 함장과 이야기하니 다음 목적지가 어디냐고 하더군. 휘리아의 말에 의하면 루티와 우드로우씨도 데리고 가야 한다나. 뭐 신의 눈과 관련된 일이니 당연하다고나 할까. 자 그러면 일단 루티를 데리러 가볼까(②). 루티의 고향은 크레스타(クレスタ)지만 그 마을에는 항구가 없기 때문에 일단 다릴쉐이드까지 가서 걸어가기로 했다.



어느 쪽이 먼저라도 좋다

스탄: 그런데 대체 무슨 일이 일어난 건지 설명해 주지 않겠어?

휘리아: 네 일의 발단은 크레멘테의 목소리가 들리기 시작한 것입니다. 저는 리온씨가 말한 것이 마음에 걸려서 수도로 향했죠.

스탄: 다시 위기가 닥쳐올 때까지 소디언은 눈뜨지 않는다는 말인가?

휘리아: 네

크레멘테: 무슨 말도 안되는 소리를…

디무로스: 정말 심하군.

스탄: 조용히 해! 자 계속해 봐. 휘리아.

휘리아: 네 저는 세인갈드왕에게서 신의 눈이 행방불명이 되었다는 이야기를 들었습니다. 왕은 제게 소디언의 사용자들을 모아달라고 부탁하더군요.

스탄: 그래서 나를 데리러 온거군.

휘리아: 네

크레멘테: 그런데 우리가 잠재워진 사이에 큰 일이 벌어졌군.

스탄: 뭐야? 잠재워졌다고? 누가 그런 짓을?

디무로스: 리온이야. 신의 눈이 폭주했을 때 그녀석이 건넨 디스크의 힘으로 우리는 무력화 된거지.

스탄: 뭐라고! 녀석은 사명을 다해서 너희들이 잠든 것이라고 말했는데…

크레멘테: 이건 한방 먹은 것인지도 모르겠는걸…

휘리아: 추측으로 말해봤자 도리 없어요. 두사람을 데리고 한시라도 빨리 다릴쉐이드로 돌아가지 않으면…

스탄: 아 그렇군.



왜 우리를 속인거지?

우리는 다릴쉐이드에 도착해서 루티의 고향인 크레스터로 향했다. 크레스타는 다릴쉐이드에서 동쪽방향. 가능하다면 고아원을 돌보고 있을 그녀를 끌어들이고 싶지는 않았지만 도리 없었다. 크레스타에 도착해보니... 뭐야 이곳은... 리네마을정도는 아니지만 상당한 촌구석이잖아. 으! 그러면서 나를 계속 촌놈이라고 놀리다니.... 마을사람들과 이야기해보니 이 마을의 고아원이 빚 때문에 헐리고 미술관이 될 예정이었지만 빚을 갚아 그 계획이 취소되었다더군. 그런 훌륭한 일에 내가 준 돈이 쓰여졌다니 어깨가 으쓱해지는 기분! 나는 마을의 고아원에서 루티의 모습을 찾을 수 있었다.

루티: 자 애들아 싸움은 하는 게 아니야!

아이들: 네!

휘리아: 이곳이 고아원인 것 같군요.

스탄: 그러면 루트가 지켜야한다는 사람이란 이 아이들?저 휘리아. 꼭 루트를 데려

가지 않으면 안되는 걸까?

휘리아: 저도 같은 생각을 했습니다.

스탄: 저런 모습을 보니 함께 가자는 말을 할 수가 없는걸.

디무로스: 무슨 말이냐 스탄! 너는 일의 경중을 전혀 따지지 못하는구나. 자칫 잘못하면 세계가 멸망하게돼!

스탄: 디무로스는 잠자코 있어.

휘리아: 저도 스탄씨의 의견에 찬성입니다.

크레멘테: 휘리아, 너까지 무슨 말이냐. 신의 눈이 악용되면 어찌된다는 것 정도는 알고 있잖니.

디무로스: 어이 이 바보야. 빨리 생각을 고쳐먹도록 해!

스탄: 왜 몰라주는 거지?... 너희들은 행복이 어떤 것인지 잊어버린 것 아냐!

디무로스: ...

휘리아: 자 가죠. 스탄씨.

스탄: 그래. 우리들끼리 해내는 거야.

루티: 잠깐 기다려!

스탄: 루티!

루티: 잠자코 듣고 있자니까... 행복이니 뭐니 마음대로 정하지마.

스탄: 드 듣고 있었어?

루티: 당신들이 함께 있어서 행복하니까, 나는 혼자서 놀라는 거군...

휘리아: 아무도 그런 생각은...

루티: 그것은 농담이지만... 뭐야 치사하게. 함께 여행한 동료잖아.

스탄: 하지만 모처럼 이곳에서 아이들과 함께 즐겁게 살고 있는데...

루티: 괜찮아 괜찮아. 어차피 나는 원래 없었던 사람이고... 게다가 이 아이들을 지키기 위해 내가 할 수 있는 것이 있다면 그것을 하고 싶어.

스탄: 그러면...

루티: 함께 데려가 줘. 부탁해!

스탄: 알았다.

루티: 그러면 잠깐만 기다려. 창고에서 아트와이트를 꺼내놓을테니까...

스탄: 창고라고...?

루티: 자 오래 기다리셨습니다. 출발!



역시 루티는 틀려

소디언을 창고에 처박아 두다니... 역시 루티로군. 자 이제 남은 사람은 우드로우씨다. 우리는 항구로 돌아와 우드로우씨의 성이 있는 하이델베르크(ハイデルベルク)에서 제일 가까운 항구인 스노후리아(スノーフリア)로 향했다. (③)

마리를 만났지만...

스노후리아에서 서쪽으로 직행해 숲을 두개 지나니 마리씨의 고향인 사이릴(サイリル)마을이 보였다. 마리씨의 근황이 걱정되어서 방안으로 들어가니



웬 사이코 들이지?

스탄: 마리씨... 아무도 없나요?

마리: 훌쩍 훌쩍... 다리스... 왜... 누구냐!

스탄: 스탄입니다... 마리씨?

마리: 스탄... 스탄... 오지말아줘...

스탄: 마리씨...

마리: 부탁해... 부탁이니까 돌아가줘.

스탄: 마리씨...

마리: 그만둬! 괜찮아. 걱정할 필요 없어.

스탄: 울고있는 여자애를 내버려두면 안된다고 할아버지가...

마리: 나는 어린애가...

스탄: 죄송합니다. 하지만 울고있는 여자는 세상에서 가장 약한 존재이니까... 내버려둘수는 없죠.

마리: 훗... 하지만 정말 걱정할 필요 없어.

스탄: 자 이쪽을 봐요.

마리: 비켜...

스탄: 괜찮으니까 머리를 들고...

마리: 왜 그래!

스탄: 봐요. 너무 울어서 눈이 빨갛잖아요.

마리: 그런 것... 상관없어.

스탄: 자 눈물을 닦고...

마리: 앗...

스탄: 마리씨 빨리 기운을 내세요. 마리씨 왜 그러시죠?

마리: 우앙...

스탄: 마리씨...

마리: 다리스도... 눈물을 닦아주었어... 내가 사이릴방위대에 들어왔을 때의 일이었지.

스탄: 마리씨. 다리스씨의 일은...

마리: 괜찮아 스탄. 그대로 들어줘. 옛날 이야기지. 내가 처음 다리스와 만난 것은 지금부터 10년이상 전의 이야기야... 사이릴마을의 입구였지. 그때 나는 혼자였어. 다리스와 만나기 조금전... 나는 양친을 잃었지. 양친은 모두 전사였지만... 무엇이 잘못되었는지 지는 쪽에 속해버렸어. 진 싸움이란 것은 정말 괴로운거야. 전화 중에 아버지와 어머니는... 나를 위해서 활로를 열어주셨지. 나는 아직 아무것도 못하는 ... 애송이 전사였어... 전투의 기본조차 잘 모를정도로... 검을 손에 들고는 있었지만... 스스로 싸울 힘은 없었지. 단지 도망만을 계속해... 이 사이릴에 닿게 된거야. 하지만 더 이상 움직일 힘은 없었지. 나는 태어나서 처음으로 죽음을 의식했어. 다리스를 만나지 못했다면 아마도 죽었겠지. 목숨을 구원받은 뒤 얼마동안... 나는 현실을 받아들일 수 없었어. 매일 눈물로 지새웠지. 그때... 지금처럼 울고있던 내 눈을 다리스가 닦아주었어. 그리고 위로해 주었지. 그리고 마지막엔 나를 안아주었어. 내게 있어서 다리스라는 존재는 ... 남편 이상의... 은인이자, 친척이자, 사부와 같은... 그리고 마음의 지주였지. 나는 다리스를 사랑하고 있었는지 확신이 서지않아. 왜냐하면 다리스가 없는 생활 따위는 생각해본 적도 없었고 내 안에는... 내 자신보다도 우선 다리스가 있었거든. 내게 있어 다리스는 나 자신과 같았어. 다리스도 그것을 알고 있었지. 그래서 다리스는... 자신의 죽음을 각오했을 때... 내 기억을 봉인해버리고 사이릴에서 도망가게 한거야.





눈물을 흘리는 그녀

다리스가 살아있는 경우...

다리스는 나를 위해서 자신의 일생을 바쳐주었지... 그런 것을 생각하고 있으면... 눈물이 멈추지를 않아.

마리: 미안해 스탄. 지루한 이야기를 했군...

스탄: 아닙니다. 마리씨의 일을 약간이라도 알게 되어서 대단히 기쁘군요.

마리: 그렇게 말해주면 나도 약간은 마음이 놓이는군.

스탄: 네

마리: 저 스탄...

스탄: 왜 그러시죠?

마리: 사람의 마음이란 이상한 거야.

스탄: 그럴까요?

마리: 난 기억이 없을 때 사람들의 옛날 이야기를 들으면 상당히 부러웠어.

스탄: ...

마리: 과거에 자신이 존재했었다는 확신을 원했던 것으로 생각돼. 하지만 기억이 돌아오니 너무나 슬퍼서... 이런 것이라면 기억 따위 돌아오지 말았으면... 하고 생각하게 되거든.

스탄: ...

마리: 하지만 지금은... 기억이 돌아와서 다행이라고 생각하고 있어.

스탄: 저는 조금이라도 마리씨에게 도움이 되었으면 해서...

마리: 이젠 충분해...

스탄: 네?

마리: 이야기를 들려줘서 가슴의 응어리가 떨어져나간 느낌이야.

스탄: 정말 다행이군요.

마리: 하지만 당분간은 혼자 있게 해주지 않겠어... 나 지금은 전선에 복귀해도 모두에게 방해만 될거야...

스탄: 그 그럴까요? 하지만 여기 혼자 있어도 되겠습니까?

마리: 그때 걱정하지마. 다리스의 상이 끝날 때까지는 자신을 다시 한번 되돌아보고 싶어.

스탄: 알겠습니다. 그렇게 해서 마리씨가 다시 기운을 찾는다면.

마리: 물론이지. 때가 오면 같이 여행하게 해줘.

나는 마리씨를 뒤로하고 집을 나섰다. 불쌍한 마리씨. 빨리 기운을 차려야 할텐데. 윽 그런데 나중에 알고보니 1부에서 다리스씨를 만나기 전에 사이릴의 마을에 있는 마리씨의 집에 먼저 들어오면

다리스씨를 살릴 수 있었다지 뭐야. 마리씨에게는 정말 미안한 일을 했군. 마리씨 미안해요. 내가 알았다면 안 갔을 리가 없잖아요. 윽 가슴이 메어진다. 하여튼 우리는 하이델베르크성으로 가서 우드로우씨를 만나 사정이야기를 하니 그는 흔쾌히 동행을 승낙해 주었다. 자 이제 인원도 다 모였으니 국왕을 만나러 다릴쉐이드로 가볼까.


우드로우 합류

휴고의 배신

우리는 국왕에게서 충격적인 이야기를 들었다. 봉인되어 있던 신의 눈을 훔쳐간 것은 휴고와 리온이라는 것이다. 게다가 비행룡까지 가지고... 우리는 그 말을 믿을 수 없었지만 여러가지 정황으로 보아 움직일 수 없는 사실인 것같다. 일단 증거를 찾기 위해 휴고의 집으로 갔더니 집안은 온통 회사사람들로 꽉차 있었다. 상황을 보니 회사사람들도 사장의 행방에 대해서는 알지 못하는 듯. 단서를 찾기 위해 집안을 열심히 뒤져보니 어느 탁자 위의 책에서 라이브라4(ライブラ Ⅳ)라는 글을 발견했다. 뜻을 알 수가 없어서 오베론사의 사람들에게 물어보니 자신은 모르겠지만 수염소장이라면 알지도 모른다는군. 조금 전까지 로비근처에 있었다나? 그러면 이 많은 인간들 중에 한 명이 소장이란 이야기로군. 자세히 보니 사람들중 한 명만이 수염이 나있더군. 그래 바로 이 사람이야!



리온이 배신이라니...



라이브라Ⅳ?



수염소장 발견!

소장: 라이브라리면 분명히 크레스타의 북쪽 섬에 있었던 공장의 코드네임이지.

스탄: 있었다? 지금은 없다는 뜻인가요?

소장: 그래. 그곳은 몇 년 전에 폐쇄되었기 때문에 지금은 아무도 없을걸.

루티: 뭔가 이상한데…

스탄: 그곳까지는 어떻게 해야 갈 수 있습니까?

소장: 지금은 방법이 없지. 예전에는 배라도 다녔지만 이제는 항로가 없으니까. 뭐 배를 빌리던지 비행룡이라도 사용하지 않으면 무리일거야.

스탄: 확실히 비행룡은 행방불명…

소장: 그러면 포기할 수밖에…

항로가 없다... 하지만 모처럼 잡은 단서를 놓칠 수야... 아. 왕에게 부탁하면 되겠구나. 내 예상대로 왕은 제꺼덕 배를 내주지 뭐야. 아 성에서 나오는 길에 성문 앞에 있는 비석의 문제를 읽고 4, 2로 답했더니 필살기 살극무황검(殺劇舞荒劍)을 얻을 수 있었다. 그런데 나와 디무로스의 레벨이 각각 48, 45가 되지 않으면 무리라는 것같더군. 아 그러고 보니 북쪽의 한메이다마을로 가면 웬 이상한 녀석들이 퀴즈를 내고 있데. 뭐라더라 아 테일즈 오브 판타지아의 주인공이라나?

뭔지는 모르겠지만 퀴즈를 엄청나게 내면서 다 맞추면 상품을 준데. 나는 다 풀었냐고? 그럼. 예전부터 찍기라면 유명했으니까. 만약 문제를 못 풀겠다는 사람은 이 답을 참고해봐.

제일처음: 3번

퀴즈시작

2143342213
2143342134
2214234134
3113314142
4241324343



바로 이 녀석들이다



레벨이 모자라면 이런 식이 된다

하여튼간 왕이 내준 배로 겨우 공장에 도착한 우리들이 발견한 것은...


공장에 도착



리온을 믿는다

루티: 어머. 이 공장은 지금 사용하지 않는다는 것 아니었나?

스탄: 그랬을텐데…

루티: 작동되고 있잖아.

우드로우: 루티군이 말한 대로다. 아마도 휴고일당의 소행이겠지.

휘리아: 그렇다면… 서두르지 않으면…

디무로스: 꾸물거리다간 돌이킬 수 없는 일이 벌어지게 될거다.

스탄: 알고 있어!

휘리아: 아… 저… 정말 리온씨가 신의 눈을 가지고 간 것일까요?

스탄: 휘리아…

루티: 현재 이 폐허가 움직이고 있어. 녀석이 아니라면 대체 누가 있다는 거지!!

휘리아: 혹시 휴고씨에게 이용당하고 있는 것인지도 몰라요. 반드시 뭔가 이유가 있어서…

루티: 이유가 있던 없던 간에 신의 눈은 없어졌다고! 게다가… 게다가… 그 녀석이라면 태연하게 그정도 일은 해치울거야!

휘리아: 루티씨… 스탄씨도… 리온씨를 의심하고 있는 건가요?

1. 믿고있어
2. 그래. 리온일거야.
3. 모르겠어…

스탄: 나는… 리온을 믿고있어.

루티: 스탄!

스탄: 쭉 함께 여행했던 동료잖아. 이것은 휴고씨가 멋대로 한 짓일거야. 리온은… 단순히 이용당하고 있을 뿐일 거라고.

루티: 스탄… 알았어. 나도 그 녀석을 믿어보지. 하지만 어쨌던간에 신의 눈을 되찾지 않으면…

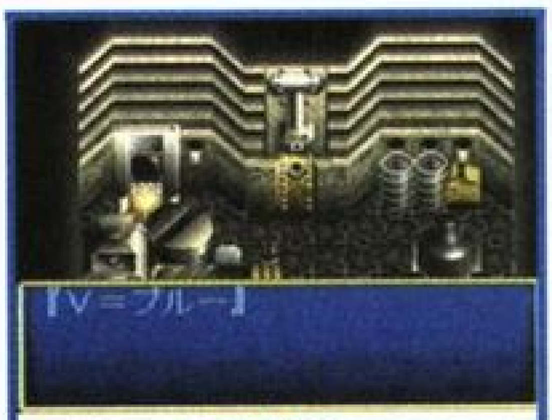
스탄: 그래.

기지 안은 온통 컨베이어 벨트로 꽉차 있었어. 잘못해서 다른 것을 타게되면 지하 하치장으로 추락! 일단은 정면의 오른쪽 문으로 들어가 컨베이어벨트의 방향을 바꾸어 두는 것이 중요. 그리고 열심히 돌아다니다 보면 적들과 컴퓨터에서 몇 가지 정보를 얻을 수 있지. 패스워드로 열리는 문이 있다는 것. 그리고 X는 그린, V는 블루, I는 금속을 의미한다는 것 등... 이런 것을 숙지한 뒤에 전진을 하면 I V를 입력하라고 하는 컴퓨터를 만나게 돼.

보기

1. 녹 2. 적 3. 청. 4. 황
1. 팔블루 2. 울트라마린
3. 스카이블루 4. 메탈블루

물론 답은 3과 4. 안에 있는 적에게서 뺏은 인식카드를 빼앗아 오른쪽 끝에 있는 문을 여니 지하로 들어가는 엘리베이터가 있더군. 그 밑은 복잡한 지하동굴. 우리는 휴고를 찾아 계속 앞으로 나아갔어.

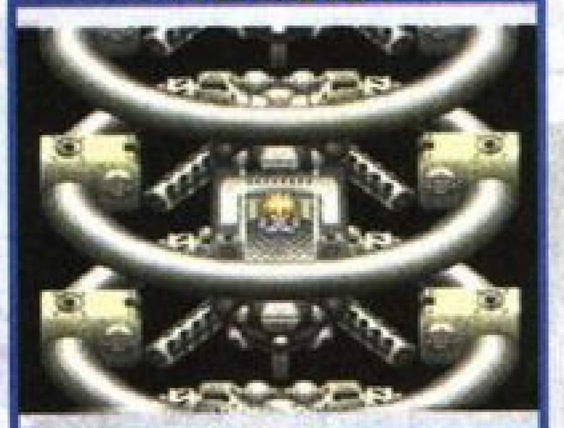


단서를 모으자


벨트를 이렇게 돌려놓자



적에게도 힌트를 받는다


각 자이로...

휴고: 왜 그러냐 리온.

리온: _

휴고: 뭔가 말하고 싶은 것같구나. 나는 별로 관계없다. 네가 와주지 않아도 말이지. 나는 혼자서라도 실행하고야 말겠다. 그러면 너는 이곳에 남겨져서 멸망을 기다릴 뿐이지. 물론 이 여자도 너와 같은 운명을 맞이하게 된다. 그게 네가 원하는 일이냐?

리온: 더러운 방법을_

휴고: 무엇을 위해 이 여자를 데려왔다고 생각하는 거냐. 이 여자는 인질이야. 이 여자를 돕는 대신 내게 협력한다고 하는 약속, 잊었다고는 말하지 못하겠지?

마리안: 에미리오, 그만둬요. 나는 어찌되어도 좋아! 이런 바보 같은 짓을_

휴고: 인질은 잠자코 있는거다. 그렇지 않으면 억지로라도 입다물게 해 주겠어

리온: 기다려. 마리온에게 손대지마. 네가 말한 대로다. 마리온만 구해준다면 나는 무엇이라도 하겠어.

마리온: 에메리오_

휴고: 후후 알면 좋다. 네가 그렇게만 하면 그녀는 죽지 않을 수 있지. 왜 처음부터 그렇게 솔직해지지 않는거냐. 에미리오?

리온: _

휴고: 뭐 좋다. 엉? 아무래도 생쥐가 숨어든것 같군.



협박당하는 리온

디무로스: 정신차려라 스탄. 누가 있다!

스탄: 있다. 저기다!

루티: 휴고 기다려!

램브란트: 멈출 것같으면 오지도 않았다.

휴고: 에미리오, 녀석들은 네가 처리해라.

마리안: 그만둬!

스탄: 마리안씨_

휴고: 너는 잠자코 있어!

스탄: 리온 그곳을 비켜!

리온: _

우드로우: 리온군. 물러나라. 너는 일의 중대함을 알지 못해.

리온: 모르고 있는 것은 너희들이다.

우드로우: 뭐라고?

리온: 너희들은 휴고에게 이용당한거야. 그레밤으로부터 신의 눈을 빼앗기 위해서. 모든 것은 계획된 거였어.

샤르티에: 그렇지. 너희들이 이곳에 온 것 이외에는_

디무로스: 샤 샤르티에, 너!

아트와이트: 알고 있었으면서 우리를 속였군요.

크레멘테: 어리석은_ 우리들의 뜻을 잊은거냐.

샤르티에: 무슨 말이든 마음대로 해. 하지만 이제 우리들의 힘으로는 아무것도 할 수 없어.

크레멘테: 네게 그런 말을 들을 이유는 없다.

샤르티에: 이미 알고 있을텐데_ 옛 존재에 거역하는 것은 불가능하다는 것을.

디무로스: 비켜 이 배신자야!

휘리아: 기다려요 리온씨. 당신이야말로 휴고에게 이용당하고 있는 것 아닌가요?

스탄: 그래 눈을 떠라 리온!

리온: 그래. 휴고에게 있어서 나는 쓰다 버린 돌맹이중 하나에 지나지 않아.

휘리아: 그런_

루티: 잠깐. 왜 알고 있으면서도 그 녀석의 편을 들고있는 거지?

리온: _

루티: 너 바보아냐? 무슨 생각하면서 살고 있는거니?

리온: 휴고를 위해서가 아니야. 소중한 사람을 지키기 위해서다!

스탄: 중요한 사람?

루티: 뭐야, 폼잡고 있어.

리온: 비뚜러진 너는 이해하지 못하겠지.

루티: 뭐라고!

우드로우: 진정해 루티. 도발에 넘어가지 마라.

루티: 시끄러워요! 리온 그 이상 말하면 용서하지 않겠어! 용서않는다라_ 휴고에게 버려진 주제에 무슨 말이지!?

루티: 누구말이야!?

리온: 너다!

루티: 뭐야? 멋대로 지껄이지마! 그런 것, 네가 알고 있을 리가_

리온: 나는 휴고의 아들이다.

스탄: !

리온: 어머니 크리스 카트레트와의 사이에서 태어난 첫 번째딸. 그것이 너다! 루티!

루티: 아트와이트_

아트와이트: 허 헛소리는 그만둬!

리온: 이런, 루티에게는 말하지 않았나?

아트와이트: 루티, 믿으면 안돼!

리온: 박정한데. 자 상냥하신 누님_ 그래도 나를 죽일 수 있을까?

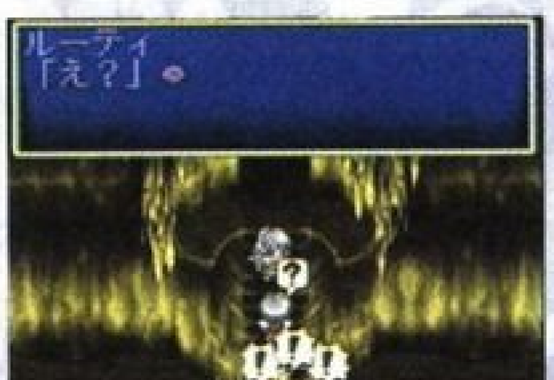
루티: _

스탄: 그만둬 리온! 그 이상_ 그 이상 아무것도 말하지 마라!

리온: 기사도 정신인가. 멋지군.

스탄: 뭐라고!

리온: 나는 죽일 수 있다! 소중한 것을 지키기 위해서는 부모든 형제든!



넌 내 누나다


필살기 데빌브란드

쉴새없는 마신검연발. 필살공격 데빌브란드는 리온의 힘을 유감없이 보여주었다. 나는 리온을 해치고 싶지 않았지만 도리없이 전력으로 대결했다. 거리가 떨어지면 마신검이 날라오므로 최대한 붙는 것이 중요. 거의 검기위주의 공격이지만 가끔 전체공격도 들어오므로 HP보충에도 만전을 기하자.

떠오른 공중도시

리온: 아직이다_ 아직 끝나지 않았어.

스탄: 이제 그만둬, 리온

리온: 등를 쫓게 할 수는 없지_

스탄: 무 뭐야?

리온: 흐흐흐, 시작되었군. 나의 승리다_

스탄: 뭐라고?

리온: 종말의 시계가 움직이기 시작했다. 이제 누구도 멈출 수 없어.

디무로스: 이런 무너진다.

크레멘테: 도망이다!

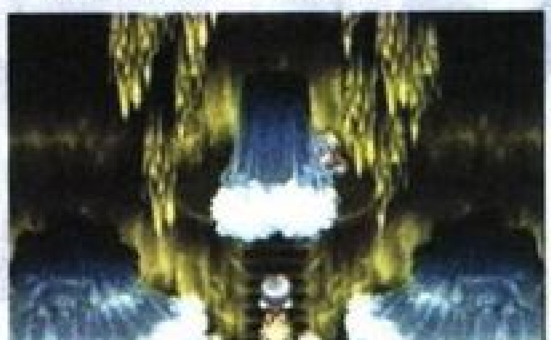
루티: 적에게 등를 보이다니. 무리한 주문이군.

스탄: 결판을 지은 다음이다.

디무로스: 바보녀석. 그럴 때가 아니야!

휘리아: 물이_

리온: 후후_ 안녕_ 마리안_


물결의 급습

갑자기 우리를 덮친 물은 모두를 삼켜버렸다. 거의 익사하기 직전의 상황에서 우리는 겨우 물에서 벗어날 수 있었다.

스탄: 전부 무사한가!?

루티: 겨우겨우_

휘리아: 리온씨는?

우드로우: 모습이 보이지 않는다는 것은

물에 떠내려갔나..

스탄: 그 바보가..

우드로우: 이곳이 침수되는 것은 시간문제다. 휴고가 타고 온 비행룡으로 탈출이다.

스탄: 알겠습니다.



침몰하는 섬

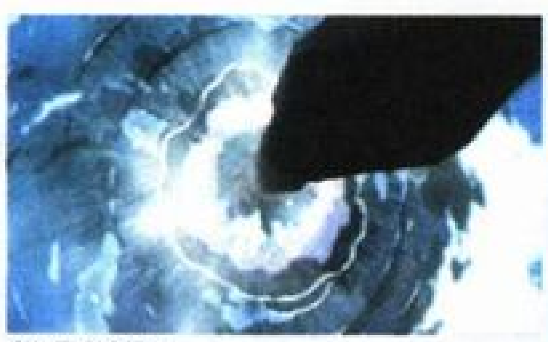
스탄: 침몰해간다..

우드로우: 이것으로 끝난 것인가?

휘리아: 저 저것을..

루티: 뭐지?

갑자기 라퓨타를 연상케하는 거대한 요새가 떠오르면서 그와 함께 곳곳에서 거대한 땅덩어리들이 날아올랐다. 그 땅덩이를 보며 한숨짓는 소디언들.



하늘로 떠오르는



거대한 요새

디무로스: 공중도시군이..

스탄: 공중도시군이 대체 뭐지? 설명해 줘, 디무로스!

디무로스: 부활해 버렸다..

스탄: 어이 디무로스!

루티: 뭐야 이 소리는?

아트와이트: 이런! 빨리 비행룡에 타요!

루티: 엉?

아트와이트: 빨리 빨리!

거대요새에서 떨어진 빔은 지상의 한 부분을 송두리째 날려 버렸다. 그리고 떠오른 땅덩이들 사이가 이어져 마치 별이 거대한 그물 안에 갇힌 형국이 되어버렸다.

루티: 이럴 수가.. 지면이..

스탄: 대체 무슨 일이 일어난거지?

디무로스: 벨크란드다..

스탄: 뭐라고?

디무로스: 무차별 지각 파괴병기 벨크란드다. 옛 천지전쟁때의 유산으로 최대최강의 병기지.

루티: 천지전쟁의 유물!? 그런 것이 왜 지금 나타난거죠?

아트와이트: 신의 눈이에요.. 벨세르크를 가진 공중도시의 수도 다이크로후트(ダイクロフト)는.. 신의 물을 에너지로 움직이고 있으니까.

디무로스: 하지만 저 외피는, 피린빛을 내는 반구는 뭐지?

크레멘테: 천지전쟁때에는 저런 것이 없었잖아?

아트와이트: 긴 시간동안 진화한 것인가..

디무로스: 도시가 제멋대로 진화할 수 있을것같아!

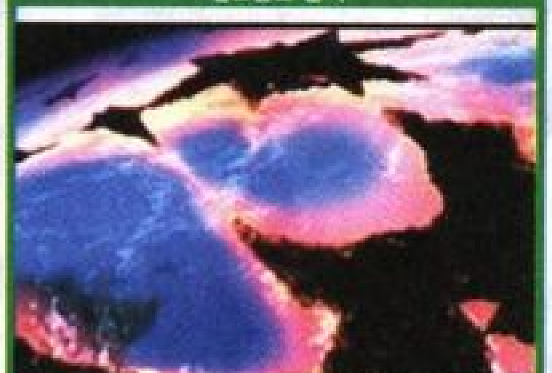
스탄: 젠장, 뭐가 뭔지 전혀 모르겠다.

우드로우: 적어도 저것을 멈추지 않으면 안된다는 것은 확실하군. 하여튼간 설명을 부탁해볼까.

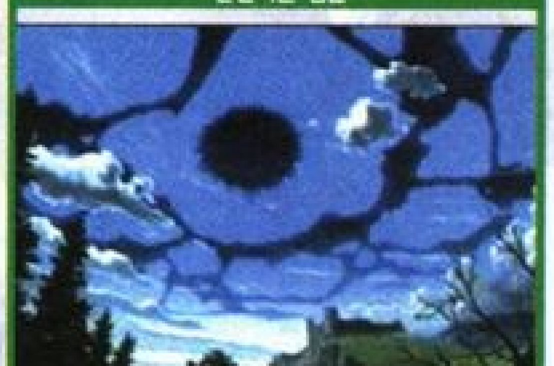
루티: 그래 대체 무슨 일이 일어난거지?



벨그린드 발사



연결되는 섬들



공중도시군의 완성

디무로스: 고대전쟁이 끝나고 잠들려고 할 때 우리는 하나의 사명을 받았다. 바로 다이크로후트의 부활 방지를 위해 신의 눈을 파괴해 버리라는 것이지.

아트와이트: 그리고 지금, 우리는 눈을 떠서, 신의 눈을 파괴하기 위한 행동을 개시했다. 결과적으로 당신들을 속인 것이 되어 버렸지만..

디무로스: 하지만 리온은 그것을 눈치채고 있었다. 그리고 우리들은 완전히 그의 손 위에서 놀게 된 거지. 이대로 가면 지상은 벨크란드에 의해 완전히 파괴되어 버린다.

휘리아: 그런..

우드로우: 무슨 방법은 없나?

크레멘테: 다이크로프트의 중핵에 장치되어 있는 신의 눈만 파괴하면 모든 것이 정지하긴 하지만..

스탄: 저 다이크로프트까지 이 비행룡으로 닿을 수 있을까?

우드로우: 해보지 않으면 모르겠지. 자 모두들 꽉잡아라!

비행룡은 멋지게 날아올랐지만 다이크로프트까지 닿는데는 실패했다.



이제 조금만 가면...

우드로우: 젠장 여기까지인가..

스탄: 이런, 떨어진다..

우드로우: 괜찮나, 모두들.

스탄: 아야야

휘리아: 괜찮습니다.

루티: 이쪽도 겨우..

우드로우: 비행룡을 가지고도 공중도시에 닿을 수 없다니.. 게다가 이 정도의 피해라면 더 이상 비행룡은 날 수도 없을거다. 뭔가 대책을 생각해내지 않으면..

디무로스: 남은 수단은 한가지다.

아트와이트: 천지전쟁때의 재판이 되겠군요.

크레멘테: 도리없지. 다른 방법도 없으니까

스탄: 아직 방법이 남아있다고? 어찌하면 좋지? 가르쳐줘!

디무로스: 예전에 지상군은 이것과 똑같은 상황에 처했었어. 하지만 결과적으로 다이크로프트를 제압하고 우리는 최종적인 승리를 얻었지.

크레멘테: 하지만 위험이 따라.

스탄: 위험한 것은 이미 알고 있어!

아트와이트: 다른 여러분은?

우드로우: 여기까지 와서 물러설 수는 없지.

루티: 당연하잖아.

휘리아: 부탁합니다.

디무로스: 좋아. 예전에 우리는 이쪽에서도 도시를 띄워서 공중도시군의 수도인 다이크로후트로 소디언팀을 직접 침투시켰다.

아트와이트: 그 도시의 이름은 라디스로우.

크레멘테: 휘리아, 내가 너를 부르고 있던 해저도시를 기억하고 있나?

휘리아: 네.

크레멘테: 그것이 바로 지상군 총합본부 라디스로우(ラディスロウ)다.

디무로스: 라디스로우를 살릴 수 있다면 다이크로후트까지 닿을 수 있을지도 몰라.

우드로우: 그렇다면 다릴쉐이드에서 배로 가야 되겠군.

스탄: 좋아 가자.

우리는 바로 항구로 가서 함장에게 그 해룡과 만났던 곳으로 가자고 하니까 경기를 하더라고. 그 해룡 때문에 요즘 항로가 전부다 바꾸었다나. 하지만 편도면 충분하다는 말과 루키의 바다의 사나이라는 부추김에 넘어가 우리는 라디슬로우에 갈 수 있었다. 아 그런데 이게 뭐야. 웬 이상한 것이 바다 위에 떠있는거지 뭐야.



떠오른 라디슬로우

머리 좋은 사람을 찾아라!

스탄: 이것이 라스스로우..

디무로스: 그렇다!

루티: 그런데 왜 바다 위에 떠있는거지?

아트와이트: 분명 다이크로프트의 부활을 감지하고 라디슬로우도 되살아난 것이겠죠.

우드로우: 하여튼간 안쪽으로 가자

크레멘테: 내가 놓여있던 방으로 가면 된다. 그 방이 라디슬로우의 제어실이니까.

휘리아: 알겠습니다.

뭐 전에 한번 들어왔던 곳이니 길은 간단. 우리는 바로 크레멘테가 놓여있던 방으로 갔지. 그런데 그곳엔 웬 사람얼굴이…



리트라의 등장

????:잘 왔다. 소디언의 사용자들이여.

스탄:누 누구지!

크레멘테:리트라로군!

리트라:돌아왔군 소디안제군. 아무래도 최악의 상황을 맞이한 것같다.

아트와이트:죄송합니다.

리트라:지나간 일은 별수 없다. 지금부터의 일을 생각하는 것이 좋아.

루티:저 그런데 리트라는 누구지?

스탄:어이 디무로스 알기 쉽게 설명해줘.

디무로스:알았다 소개하지. 멜크리우스 리트라님. 천지전쟁때의 지상군사령관이다.

리트라:그렇다고는 해도 난 지금은 코아크리스탈에 인격만이 봉인되어진 몸일 뿐이야. 잘 부탁한다. 새로운 지상의 국민들이여.

스탄:아니요. 저야말로…

리트라:엉? 그런데 샤르티에는 어떻게 된거지?

디무로스:녀석은 천상쪽으로 전향해서, 우리와 전투 중에…

리트라:그런 일이… 벨세리오스가 죽은 지금 익티노스가 상처를 입고, 다시 샤르티에까지 잃다니…

우드로우:지금 상처 입었다고 했나? 익티노스는 상처입고 있을 뿐인가?

리트라:그렇다. 신의 눈의 막대한 에너지에 의해 과열되어 있는거야. 지금의 익티노스는 회화는 물론 힘의 행사마저 불가능하다.

우드로우:과연… 그러면 어떻게 해야 낫게 할 수 있는거지?

리트라:미안하지만 이곳에서는 무리다. 하지만 되살아난 공중도시군의 안에는 고대의 기술이 살아있는 곳이 있을지도 모르지. 그곳에 걸어볼 수 밖에…

우드로우:그렇군…

루티:저 그런데 벨세리오스는 대체 누구지?

크레멘테:벨세리오스라… 녀석은 천지전쟁때에 목숨을 잃은 소디언이다.

루티:어라, 소디언도 죽을 때가 있나보지.

아트와이트:정신이 봉인되어있는 코아크리스탈이 파괴되면 우리들도 죽게 돼요.

루티:음, 좋은 것을 들었다♡.

스탄:루티!?

루티:농담이야. 그렇게 흥분하지 말라고.

디무로스:그런데 언제 해상으로 부상한 것입니까?

리트라:부상했다고는 해도 실은 잠수장치가 멈추어 버린거다. 하늘에 뜨기 위해서는 기동디스크가 별도로 필요해.

디무로스:기동디스크?

리트라:이 라디스로우에는 엄중한 경비시스템이 장치되어있다. 만에 하나 악용되는 것을 막기 위해서.

스탄:그런데 그 기동디스크는 어디에 있는거죠?

리트라:아니 그전에 조수가 필요하다.

우드로우:조수라…

스탄:그런데 어떻게 해서 돌아가면 되는거죠?

루티:그래요. 배도 없어졌다고요.

리트라:해룡 베르날드를 사용해라.

스탄:해룡 베르…

휘리아:해룡이라면 그…

리트라:그래. 그 녀석을 베르날드라고 하지. 부르고 싶을 때는 항구에서 이 뿔피리(つのぶえ)를 불면 된다. 베르날드를 타고 바다를 건너 어느 항구로든 들어가 조수를 데리고 와다오.

우드로우:우리들중 누구로는 안됩니까?

리트라:너희들은 소디언사용자로서의 사명이 있다. 이런 곳에서 구속시킬 수는 없지.

스탄:알겠습니다.

리트라:가능하면 학식있는 사람을 부탁한다. 이 라디스로우의 복잡한 프로세스를 이해할 필요가 있으니까.

루티:맞아요… 스탄 같아서는 곤란하겠지…

스탄:미안하게 됐군. 그래 나는 어차피 시골뜨기에 배운 것도 없는 놈이야!

우드로우:적재적소에 라는 이야기지. 스탄군. 자네의 힘은 좀더 다른 곳에서 살릴 수 있잖아. 그래 더 중요한 곳에서…

스탄:그 그럴까요?

루티:너무 부추기지 않는 편이 좋지 않아요? 건방져진다고요.

휘리아:그런 일은 없을 거예요.

스탄:괜찮아 그런 일은. 지금은 그것이 외에 하지 않으면 안되는 일이 있잖아.

우드로우:그래. 누군가 조수가 될만한 인재를 찾아와야지.



콩그맨을 동료로…



죠니는 난지타운 지라에 있다.



첼시는 우드로우의 옥좌 위에..



집에 가고 싶다며 고집부리는 첼시



조수는 니 사람에게 부탁하자

자 이젠 머리 좋은 사람을 찾아볼까… 아 그런데 생각해보니 전투를 4명이서 하기는 좀 버찬 것같아서 동료를 모아야겠다고 생각했지. 동료가 가능하다고 생각되는 사람은 마리씨, 마이티, 첼시, 죠니 이렇게 4명정도겠지. 그런데 마리씨는 아직 슬픔에서 헤어나지 못한 것같아서 포기. 그 밖에 마이티는 격투기장에서 9번 이기면, 첼시는 하이델베르크의 왕궁으로 가면, 죠니는 모류(モリュウ)의 난자타운광장에 가면 각각 동료가 되어주더군. 자 이제는 머리 좋은 사람을 찾아야 하는데…. 아 그러고 보니 다릴쉐이드의 왕궁 옆에 옷토연구소(オット研究所)란 곳이 있었지. 그곳으로 가볼까.

음! 옷토박사라는 사람에게서는 거절당했지만 옆에 있던 학자에게서는 승낙을 받아 같이 데려갈 수 있었다. 약간 맛이 간 듯한 박사보다 오히려 나을지도 모르지. 자 이제 라스스로우로 돌아가자.

기동디스크도 찾아라!

리트라:이 사람이 조수인가?

스탄:네. 세인갈드의 학자입니다. 머리가 좋은 것같아요.

학자:같다니… 너 대체 무슨 말버릇이냐.

리트라:음 우선 언어사용부터 순화시키지 않으면 안되겠군… 하여튼간 잘 부탁한다. 너희들은 기동디스크를 회수해 주었으면 한다.

스탄:그 디스크는 어디에?

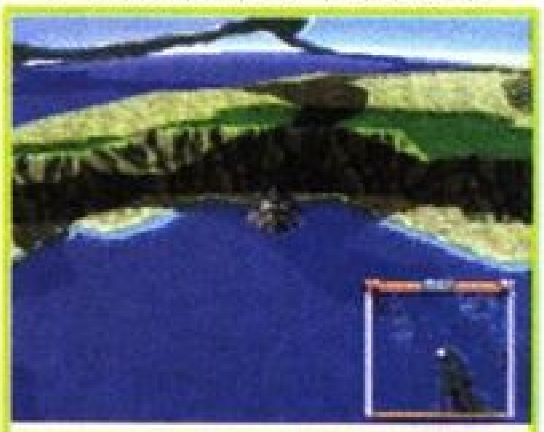
리트라:리네마을의 서쪽에 있는 강어귀에 신전이 있을거다. 그 신전은 걸어서는 갈 수 없어. 해룡을 타고 직접 들어가라. 디스크는 그 신전 안에 있다. 그것만 있으면 금방이라도 라디스로우를 부상시킬 수 있어.

스탄:네 알겠습니다.

우리는 바로 신전을 향했지. 신전에는 3개의 문이 있는데 각 문은 소디언을 키로서 사용하는 시스템이기 때문에 동료가 전부다 6명이라고 해도 결국 마지막 문을 통과하고 나면 3인 파티가 되어 버리더라고. 그러니 문을 통과하기 전에 미리 잘 사용하지 않던 캐릭터와 파티를 바꾸어 두는 것이 좋더라고. 마지막 문을 통과하니 보물상자 앞에 드래곤나이트가 버티고 있지 뭐야. 하지만 미리 선택해 정예만 남겨두었기 때문에 그다지 힘든 상대는 아니었고 디스크와 함께

다른 보물들도 얻을 수 있었어.

아차 그런데 소디언을 키로 선택할 때 내가 직접 키가 되어 있었다면 다른 사람이 얻어다 주었을텐데... 에이 하지만 그랬다면 다른 보물은 얻을 수 없었을테지... 자 전원이 다시 모여서 라스스로우로 돌아가려는 순간 다시 벨크란드의 기동음이 들려왔어. 유고가 다시 벨크란드를 이용해 지상을 파괴했다는 거지. 이에 이대로 보고만 있을 수는 없지. 자 기다려라. 휴고. 우리가 간다.


이곳이 신전이다.


드래곤나이트와의 전투



전투가 싫다면 자신이 남아라


또다시 발사된 벨그란트

라스스로우로 돌아온 우리는 기동디스크를 학자에게 건넸다.

스탄: 기동디스크를 가져왔습니다.

조수: 기다리고 있었습니다. 이쪽은 준비 OK입니다.

스탄: 어라 이야기 방식이..

조수: 연습의 결과랄까요? 리트라님은 상당히 엄하시거든요. 뭐 그거야 다른 문제입니다만..

리트라: 자 수고했다. 조수에게 그것을 건네다오

조수: 자 다들 방해가 되지 않게 물러나 주세요.

리트라: 자 시작한다.보조엔진 동력접속.

조수: 보조엔진 회전 1600, 출력밸런스 완벽.

니트라: 미속전진 0.5

조수: 메인엔진에 에너지 주입.

니트라: 보조엔진 제 2전속에서 제 3전속으로.

조수: 메인엔진 실린더 개폐구 오픈.

리트라: 보조엔진 제 4전속으로.

조수: 엔진내 압력상승.

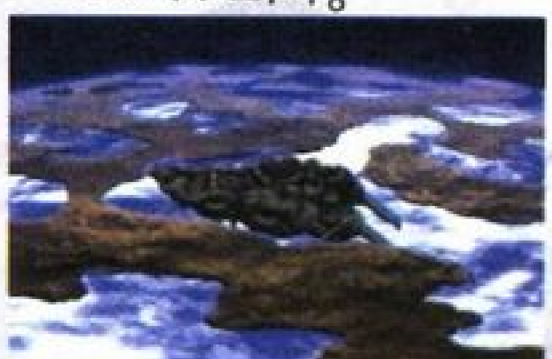
리트라: 메인엔진으로 접속준비

조수: 후라이호일 시동

리트라: 메인엔진 점화 10초 전. 987654321

조수: 메인엔진 접속!

리트라: 라디스로우 부상


라디슬로우 부상완료



공중도시를 찾아서..

우리의 라디스로우는 멋지게 부상해서 공중도시군과의 접속에 성공했다.

리트라: 우리의 현재위치는 이곳. 그리고 그 위에 있는 공중도시인 이그나시(イグナシー)에는 각 공중도시로의 게이트가 있다.

스탄: 게이트라뇨?

디무로스: 게이트란 각 공중도시를 잇는 문과 같은거야. 서로 떨어져 있는 장소를 이동하는 것이 가능하지.

리트라: 외피 위를 걸어서 공중도시 이그나시에 침입해 다이크로후트를 노리는 거다. 그리고 무중량 엘리베이터를 가동시켜두지. 그것을 이용하면 다릴쉐이드와 자유롭게 왕복할 수 있다.

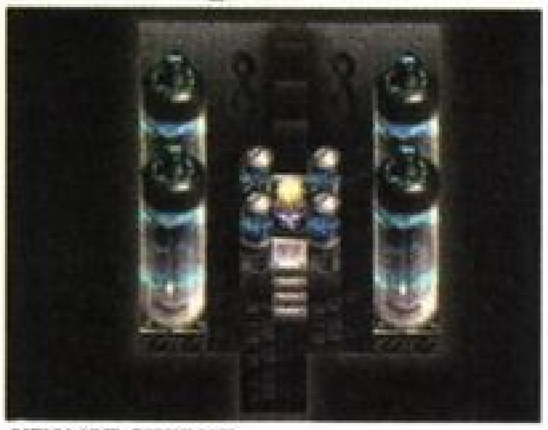
우드로우: 사용방법은?

리트라: 그 위에 서면 자동으로 이동하게 되어있다. 전쟁 때는 물자이동에 사용했지.

루티: 편리한 것이 있었군.

디무로스: 지상에 볼일이 있으면 그것을 이용하면 된다.

리트라: 그러면 가라!


이것이 바로 엘레베이터



다릴쉐이드와 연결되어 있다

이그나시

라디슬로우가 하늘로 올라온 덕분에 여러가지 방해물들이 사라져서 다니기가 아주 편해졌다. 올라오는 도중에 쓰레기들이 다 떨어져 버렸나보지. 하여튼 무중력 엘리베이터는 대단히 쓸모있는 장치로 물자보급이나 체력회복을 하는 데 사용할 수 있었다. 하여튼 일단은 밖으로 나가 익티노스로 향했다. 흰 피라밋처럼 생긴 익티노스는 바로 라디슬로우의 위에 있는데 그 안은 이상한 통로로 구성되어 있었어. 음 총 구성은 3층. 일단 우리는 게이트를 찾아 다녔지만 그다지 찾기가 쉽지는 않더군.


이곳이 이그나시다

단지 여기저기 보물이 많으니 그것 모으는 재미도 솔솔했다고나 할까. 하여튼간 1-2의 순서대로만 가니까 목적하는 게이트로 갈 수 있었어. 그런데... 이게 뭐야 게이트가...



파괴된 게이트

디무로스: 게이트가 파괴되어 있다.

스탄: 뭐라고!

디무로스: 설마.. 아니 그럴 리가 없어!

스탄: 어찌된 일이야 디무로스?

크레멘테: 이 게이트는 다이크로후트와 3대 중요도시를 연결하는 것이다.

아트와이트: 우연히 파괴되었다고 보기에는 너무 공교로워요.

우드로우 누군가가 의도적으로 파괴했다는 말인가...

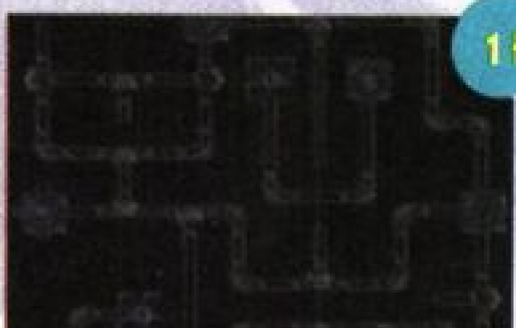
루티: 그렇게 생각하는 것이 자연스럽겠지.

휘리아: 이대로는 방법이 없겠는데요.

이그나시







디무로스:일단 계획을 재검토할 필요가 있겠군.

스탄:자 일단 라디스로우로 돌아가서 리트리와 상담하자.

리트라:뭐라고?

스탄:리트라, 다이크로후트로의 게이트가 부서져 있다.

리트라:이런… 녀석들이 한수위라는 소리군.

루티:다른 방법이 없을까요?

리트라:없지는 않지만…

스탄:알려주십시오.

리트라:벨크란드에 의해 만들어진 외피우를 통해 도시로 침입할 수 있다.

우드로우:외피 우라…

휘리아:확실히 그것이 맹점일지도!

리트라:게이트가 봉인된 지금 다이크로프트로 갈 수 있는 방법은 단 한가지 뿐이야.

스탄:그것은?

리트라:믹헤일에 있는 부유크루저를 이용하는거지.

루티:부유크루저? 다이크로프트까지 외피를 걸어서는 갈 수 없나요?

조수:지금 우리의 위치는 이곳. 유감이지만 다이크로프트와의 접촉점은 없습니다.


출장 여관이 생겼다


게이트의 색으로 행선지를 결정

스탄:그러면 그 부유크루저라는 것은 대체 뭐죠?

루티:들어본 적도 없는데…

아트와이트:소형 비행룡의 일종이라고 생각하면 돼.

스탄:그것이 있으면 다이크로프트로 갈 수 있나요?

리트라:아니 정확히 말하면 벨크란드의 발사구로 잠입할 수 있다.

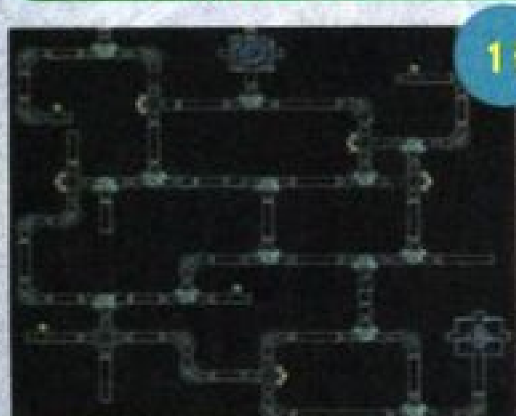
우드로우:이런 이런. 힘든 일이로군.

스탄:하여튼간 할 수밖에 없잖아!

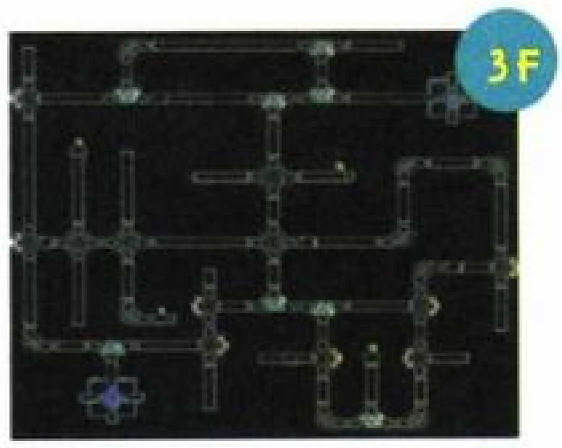
리크라:현재 우리의 위치는 여기. 믹하일에 가기 위해서는 공중도시 슈사이아(シュサイア)를 경유해야 할거다. 슈사이아로는 이그나시의 부서져있지 않은 게이트를 통해 갈 수 있지.

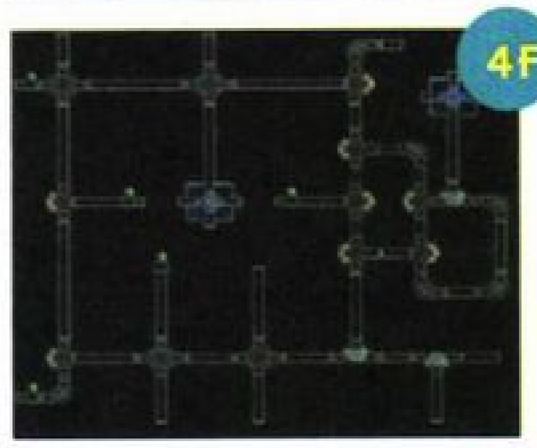
우리는 서둘러 이그나시로 다시 향했다. 아 라디슬로우에도 여관이 생겨서 회복이 상당히 편해졌더군. 하여튼간 이그나시로 가서 1-3-4의 순으로 가면 멀쩡한 게이트로 도착할 수 있지. 워프 게이트는 파랑 노랑 녹색 적색의 문으로 막혀 있는데 어느 문을 통해 안에 들어가느냐에 따라 각각 이그나시, 안스즌(アンスズーン), 로디온(ロディオン), 슈사이아(シュサイア)에 대응되게 되어있더군. 자 일단 게이트를 적색으로 바꾸어 용무가 있는 슈사이아로 가볼까. 게이트 옆에 있는 워프존은 각 도시의 입구와 게이트를 연결해주지만 도시를 클리어하기 전까지는 사용이 불가능한 것같아. 일단 도착한 슈사이아는 전 5층을 구성되어 있는데 각층마다 있는 3-5개의 이상한 물체를 얻지 못하면 위층으로는 올라가지 못하는 구조야. 적들은 눈에 빨리 보이고 바닥에 있는 패널의 색을 바꾸면 적들은 이동을 하지 못하니 잘만하면 전투를 별로 안하고도 클리어 가능. 슈사이아를 빠져나가서 열심히 걸어간 결과 빨간 피라밋인 믹헤일에 도착하게 되었어.

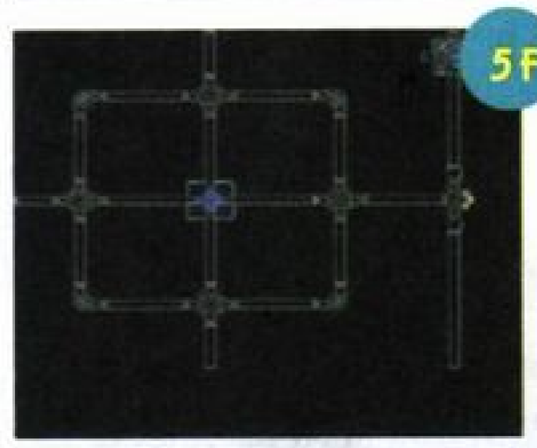
슈사이아


1F


2F


3F


4F


5F

믹헤일


믹헤일에 도착


사라지는 마루에 주의

이곳은 별다른 힘든 것은 없는 곳이야.

열심히 다니면서 자동도로의 바꾸어 위쪽으로 전진하면 OK. 단 주의할 것은 회전길에서 떨어지지 않게 조심하라는 것과 5층에서의 이상한 트랩인데… 방 왼쪽에 있는 물건을 오른쪽 용수철 같은 것 옆에 둔 뒤에 용수철을 잡아당기고 그것이 본래대로 돌아가기 전에 물건으로 막으면 OK. 모르면 힘들지만 사실 동작만 빠르면 간단해. 자 이제 드디어 부유크루저… 어라 저게 누구야? 휴고집의 집사와 마리안씨잖아.



스위치로 진행방향을 바꾼다



이렇게 고정시키면 된다.

랜브란트:어라 스탄씨 아닙니까.

스탄:랜브란트씨?

랜브란트:호히호히… 이런 곳에서 재회하게 될 줄은…

스탄:??? 저 랜브란트씨? 아닙니까?

랜브란트:어라? 보고도 모르시겠나요? 호히!

스탄:어찌된 것입니까? 말투가…

루티:가엽게도… 드디어 망령이 들었나 보군…

휘리아:루티씨. 말이 너무 심해요. 신은 망령든 사람에게도 똑같이 자비를 베풀어주십니다.

스탄:휘리아… 따라하지 않는 편이…

루티:휘리아는… 너무 직선적인 말을 태연하게 한다니까.

휘리아:죄 죄송합니다. 저는 아직 수양이 부족한 것 같아요. 진실이라고는 해도 아…저…그…

루티:휘리아… 그냥 얌전하게 있는 편이 좋을 것 같은데…

랜브란트:호히호히. 본인을 앞에 두고 함부로 이야기를 하는군요… 호히

죠니:안심해요 할아버지. 내 노래 한 곡이면 망령 따위는 한방이니까. 자 듣고 놀라지 마시라. 내 미라클 보이스, 할아버지의 몸도 마음도 재충전이다.

첼시:눈이 완전히 갔군… 왠지 기분이 나쁜데…

렌브란트: 이런 늙은이를 바보 취급하면 안되지.

마리안: 스탄씨. 어떻게든 해주세요.. 부탁드립니다.

스탄: 마리안씨 대체 어찌된 일이죠?

마리안: 이 사람들이 터무니없는 짓을 하려고 하고 있어요.

우드로우: 유감이지만 그 터무니없는 짓은 이미 일어나고 있어.

마리안: ...

우드로우: 하지만 이 이상 유감스러운 일이 벌어지지 않게 하기 위해서도 우리들에게 협력해 주었으면 한다.

마리안: 그것은 물론...

렌브란트: 호히호히. 너는 잡자코 있어!

우드로우: 렌브란트씨. 당신에게도 협력을 부탁합니다.

마리안: 앗 주의하세요. 렌브란트는 오베론사에서 만든 렌즈병기를...

렌브란트: 이미 늦었어. 호히호히 자 이것은 아프다! 휴고님의 슬픔은 나의 슬픔. 너희들은 전부 사형이다!

마리안: 부탁이에요. 이젠 그만둬요! 이 이상 누군가가 괴로워하는 모습을 보고싶지 않아!

우드로우: 인간은 싸우지 않고는 살아갈 수 없는 동물인가... 또 무익한 싸움을 하지 않으면 안되는 것인가...

렌브란트: 호히. 듣지 않았다는 말인가?



렌브란트 등장



불의의 습격

스탄: 좀 아프기는 했지만... 한가지 물어보고 싶어. 왜 당신이 휴고와 한 편이 되어 있는거지?

렌브란트: 호히. 대답할 의무는 없을텐데.

죠니: 보기와는 달리 못된 영감이군. 하지만 상대를 잘못 골랐다. 내게 대든 것을 후회하게 해주지. 내 이름은 죠니! 사람들이 말하는 바람의 음유시인이 바로 나다. 잘 기억해둬.

렌브란트: 벌써 잊었는데?

루티: 제법이군! 이 대가는 상당히 비싸겠는걸. 차근차근 돌려줄테니 각오해!

렌브란트: 이런 좀 봐주면 안될까?

챌시: 인과응보라는 말 알고 있어요?

렌브란트: 아니 모르겠는걸

챌시: 그러면 알려드리죠!

렌브란트: 사양은 않겠다.

휘리아: 신은 모든 사람을 보살펴 주십니다. 자 신 앞에 자신이 지은 죄를 고백하세요.

렌브란트: 나는 신따위 믿지 않아.

휘리아: 이런! 위대한 신의 존재를 믿지 않는다니... 이런 불쌍한 사람이... 그러면 건방진 짓이기는 하지만 제가 세례를... 휘리아 봄!!

렌브란트: 호히호히. 이건 관계없지.

스탄: 렌브란트씨... 이제 그만두죠.

렌브란트: 호히호히 그럴 수는 없어.

마리안: 캬

스탄: 무슨 짓이야!

렌브란트: 작전 변경이다. 마리안은 내가 데려가지.

스탄: 기 기다려!

스탄: 마리안씨를 내놔!

마리안: 나는 상관하지 마세요. 부탁입니다. 빨리 도망을...

렌브란트: 인질은 잡자코 있어!

마리안: 캬!

스탄: 그만둬. 마리안씨에게 심한 짓을 하지마라. 비겁자!!

렌브란트: 호호 패자는 말이 없는 법이다.

스탄: 뭐라고!

우드로우: 스탄군. 도발에 넘어가지 마라. 그것보다 녀석이 조종하고 있는 기계는 대체...

마리안: 오베론사의 비밀병기입니다. 주의하세요.

렌브란트: 자 오늘이 첫 공개일이다. 오베론급 2족보행형 살상머신.

저 이제 전투다... 어라 그런데 모두가 다 몸에 힘이 빠진다지 뭐야. 아차 아까 공격당해던 것이 지금 효과가 나오는 것같군. 이런 비겁한 녀석. 전투에 들어가니 HP도 TP도 거의 남아있지 않았어. 일단 루티에게 아이템으로 TP를 보충해준 다음 나스를 쓰는 것이 가장 효율적인 것같아. 로켓펀치 이외에는 대단한 무기가 없으니 몰매가 약이지 뭐.


HP, TP상태가 거의 최악

스탄: 괜찮습니까 마리안씨.

마리안: 네 저는 괜찮습니다만...

스탄: 왜 그러시나요?

마리안: 알려주세요. 에미리오는 역시...

스탄: 아 저 리온은...

루티: 리온은 죽었어.

휘리아: 루티씨.

루티: 뭐야 감추어 봤자 도리 없잖아.

휘리아: 반드시 죽었다고는...

루티: 그러면 휘리아는 살아있을 거라고 믿어?

휘리아: 그 그것은...

마리안: 아 불쌍한 에밀리오...

스탄: 마리안씨...

마리안: 나는 그 애에게 아무것도 해주지 못했어요. 그 애는 진정한 상냥함을 알지 못한 채로 죽어버린거군요.

스탄: 마리안씨?

마리안: 그가 마음을 허락했던 것은 내가 아니라 어머니의 그림자였어요. 그의 어머니와 닮았다는 그것만의 이유로 나는 휴고에게 고용된 거죠.

휘리아: 그런...

루티: 까불지마!

스탄: 루티?

루티: 녀석은 말야 당신을 위해 휴고의 희생양이 된거야.

마리안: 그런...

루티: 마지막까지 녀석은 당신만을 걱정하면서 생각하고 있었어! 그런데 뭐야? 상냥함을 몰라? 어머니의 그림자? 혼자서 비극의 주인공이라도 되고 싶은 거야?

우드로우: 그만해두지. 루티.

루티: 당신은 리온을 진정으로 생각하고 있었던 것이 아닌가? 당신이 그렇다면 리온은 정말 성불하지 못할거야!

마리안: 아 리온...

디무로스: 스탄 구명보트를 사용해 그녀를 지상으로 돌려보내는거다.

스탄: 하지만 구명보트는...

디무로스: 네가 탔을 때는 사고가 일어난 거야. 이번에는 괜찮다.

스탄: 응. 하여튼 여기는 위험하니까. 마리안씨 구명보트를 타시죠.

마리안: 하지만...

스탄: 뒷일은 우리에게 맡기세요.

우드로우: 당신은 세인갈드 왕에게 돌아가 이번 사건을 설명해 주십시오.

마리안: 네 알겠습니다.

루티: 마리안...

마리안: ...

루티: 말을 심하게 했지... 미안해.

마리안: ...

루티: 지금까지 리온을... 고마워. 누나로서 감사를 표할게.

마리안: 루티씨...

루티: 리온은 행복했을거야. 언제나 소중하게 생각해주는 사람이 곁에 있었으니까... 그러니까 당신도 기운을 내.

마리안: ...네.

스탄: 루티...

루티: 용서못해... 용서못해 휴고! 리온의 원수를 갚아주겠어!

휘리아: 루티씨...

루티: 각오하고 있어!

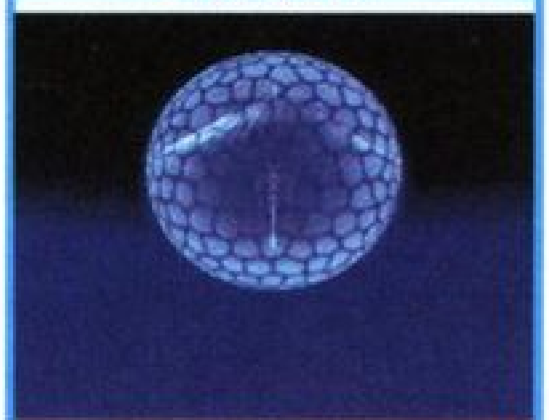
우드로우: 그러면 부유크루저를 탈까.


탈출하는 마리안

수호룡을 처치하라!

우리는 부유크루저를 타고 다이크로후트로 가려고 했지만 도시를 감싸고 있는 방어벽과 불을 뿜는 수호룡 때문에 실패. 우리는 대책을 논의하다가 수호룡의 컨트롤 룸이 크라우디스(クラウディス)에 있다는 것과 그곳은 안스즌(アンスズーン)을 통과해 갈 수 있다는 것을 생각해 내었어. 하비나 방어벽은 익티노스가 아니면 방법을 생각해내기 힘들 것같다는군. 익티노스를 살리기 위해서는 헬레이오스(ヘルレリオス)로 가야하는데 그곳은 로디온(ロディオン)을 경유하면 된다는군. 뭐 어느 쪽을 먼저가도 관계는 없지만 일단은 크라우디스를 먼저 가볼까.

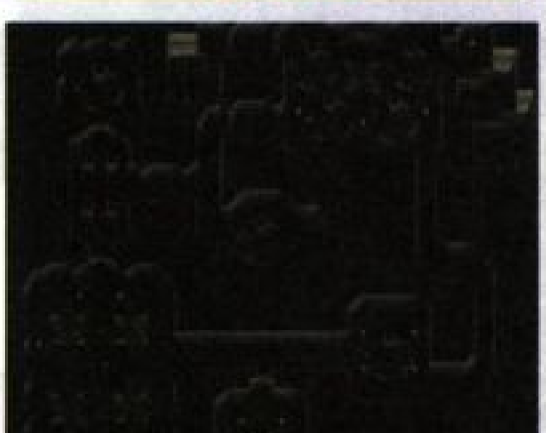

부유크루저의 발진


방어벽의 존재


아니! 웬 박쥐?

자 안스즌에 도착... 아니 그런데 왜이리 어두워. 어디 불켤 곳이 없나 하면서 살펴보고 있는데 웬 생쥐들이 지나다니지 뭐야. 도시위생을 위해서 하나씩 때려잡다 보니 죽일 때마다 청동(せいどう), 철(てつ), 금(きん)의 열쇠를 얻게 되더라고. 그 열쇠를 사용해 위쪽으로 가니 도시에 불이 들어오더군.

안스즌



순조롭게 안스즌을 빠져나가 녹색 피라밋모양의 크라우디스에 도착. 이곳도 지금까지의 던전과 비슷한 방식으로 통과가 가능해. 그리고 5층의 비석에서 1, 3을 선택하면 신 필살기 사공폭염잔(獅吼暴炎陣)을 익힐 수 있다. 마지막에 있는 구멍맞추기 퍼즐은 좀 힘들었어. 하지만 도중에 오면서 본 4개의 문장을 생각하니 풀 수는 있겠더라고

1.어둠을 밝히는 여신은 시간을 표시한다

2.무한을 밝히는 1등성의 조각은 서쪽에 떨어진다

3.만물의 열원인 불의 신은 여신과 마주보면서 빛을 받아 타오른다

4.윤회를 지배하는 대지의 신은 불의 신과 여신의 사이에 있다.


생쥐를 잡자


불이 들어왔다

일단 2층에 올라가 별조각을 서쪽으로 떨어뜨리는 거야. 그리고 1층으로 내려와 하나하나 처리하면 되지. 어둠을 밝히는 여신이란 달. 달을 시계 있는 곳에 꼽고 태양을 반대위치인 북쪽에 꽂은 다음 남아있는 별을 1층 오른쪽 밑에 있는 링에 끼워서 토성을 만든 뒤에 동쪽에 꽂으면 완성. 만약 실패했다면 다시 2층에 올라가 별조각을 떨어트리는 것에서부터 다시 시작해야 되더라고. 다 제위치에 다 꽂았으면 이제 태양에 빛을 주어서 타오르게 만들 차례지. 바로 소서러 링이야.

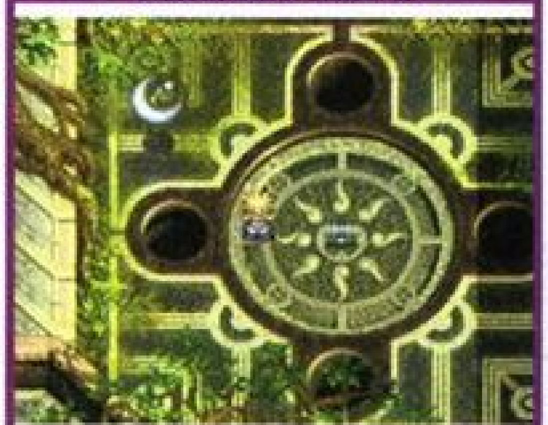
태양을 빛나게 한 뒤 오른쪽에 있는 길이 끊어졌던 곳에 가면 길이 이어져 있어서 안에 들어갈 수 있어.


이곳이 크리우디드

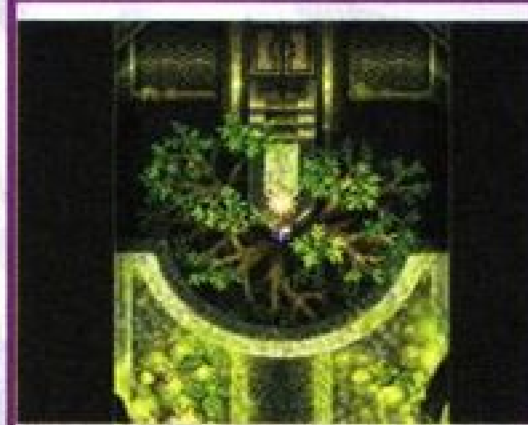


이것이 전부 힌트다


필살기도 확실하게 취득할 것


여기부터 시작한다


완성


이제부터는 건널 수 있다



바룩의 등장

바룩: 왔구나.. 오 그때의 소년이로군. 오래간만이다. 체리크에서 본 이후로 처음인가.

스탄: 바룩씨. 나는 당신을 좋은 사람이라고 생각하고 있었습니다.

바룩: 미안하지만... 나는 이런 인간이다.

스탄: 속인 것이로군요....

바룩: 속이고 있었다고는 할 수 없지. 나는 이래봐도 겉과 속이 다르지 않은 사람이라 자부하고 있으니까... 하지만 그렇게 생각되었다면 그것이 내 인간됨됨인지도 모르지.

스탄: 바룩씨. 나는 당신과 싸우는 것을 원하지 않습니다.

바룩: 그것은 나도 같다..

스탄: 하지만 우리는 휴고가 있는 곳으로 가지 않으면 안돼요.

바룩: 가서 어찌할 생각이지?

스탄: 어찌하다뇨. 녀석이 하려는 짓을 멈추게 해야죠.

바룩: 그것은 불가능이다.

스탄: 역시 그냥 보내주지는 않을 생각이군요.

바룩: 도리없지. 이것이 내게 주어진 사명이니까..

루티: 바룩 지금까지 당신이 해온 일은 본심이 아니었나요?

바룩: 본심? 나는 지금까지 줄곧 자신의 본심에 충실하게 살아왔다. 그것은 지금부터도 변하지 않아.

루티: 그러면 당신이 만든 기금은 대체 무엇이었죠! 갈곳 없는 어린이들을 위해 복지시설을 만들거나... 재해구조를 위해 자금을 보내는 등.. 대체 무엇이었느냐고요.

바룩: 그것도 나의 진정한 마음이다. 약자를 돕는다는 것은 사회통념으로서 올바른 것이라고 생각하고 있지.

루티: 그러면 지금 하고 있는 일은 뭐예요! 당신 눈은 바늘구멍인가요? 지상의 상태가 보이지 않는다고는 말못하겠지요!

바룩: 지금 세상은 병들어 있다. 그것을 낫게 하기 위해서는 아픔을 동반한 치료법도 필요하지.

루티: ...그런 것은.. 잘못되어 있어!

바룩: 사람의 생각은 모두 제각각이니까. 네가 말하는 것을 부정하지는 않겠다. 그래서 나도 내 지론을 굽히지도, 다른 사람의 의견을 굽히게 하려고 하지도 않아.

루티: 용서못해.

바룩: 너처럼 나를 증오하는 사람이 적지 않겠지.

루티: 그게 아니야.. 나는 말야 세상에는 덜떨어진 녀석들 투성이이기는 하지만... 그 중에서 당신 같은 존경할만한 사람도 있

구나_ 하고 생각했었어. 난 그런 내 자신을 용서할 수 없어.

바록: 내 전부를 부정하는 듯한 말을 하고있군. 너무 감정에 흐르면 판단이 흐려지게 돼.

루티: 이 이상의 비극을 원하지 않을 뿐이야.

바록: 비극이라_나는 네가 어떤 환경에서 자랐는지 모르지만_ 나도 처음부터 순탄한 생활은 아니었다. 반대로 단맛 쓴맛을 교대로 맛보는 생활이었다고나 할까.

휴리아: 바록씨. 왜 이렇게 한심한 일을 하실려고 하는 거죠? 이렇게까지 하지 않아도_ 사람을 회해로 결속시켜서 세계를 평화로 이끄는 것도 가능할거에요.

바록: 심한 짓이라_ 확실히 그 말이 맞긴 하지만_ 나는 휴고님과 만나기 전까지는 사회의 극하층의 주민이었다. _ 그러니 세계에는 좀더 심한 것이 존재한다는 것도 알고 있지. 실례지만 당신은 너무 세상물정을 모르는 것이 아닐까?

휴리아: 확실히 저는 신전을 나올 때까지 세상이란 것을 전혀 알지 못했습니다. 하지만 이 사람들과 함께 여행하면서 알게 되었어요. 사람과 사람은 서로 힘을 합치는 것으로 자신을 높일 수 있다는 것을요. 사람과 사람은 서로 이해하면서 살아갈 수 있습니다.

바록: 개인과 개인이라면 그럴지도 모르지. 하지만 사람을 집단으로 보았을 때 그 견해는 반드시 옳다고 할 수는 없어. 현실은 그렇게 녹녹한 것이 아니니까.

휴리아: 당신의 방법도 간과할 수 있는 것은 아닙니다.

바록: 그럴지도_

휴리아: 당신이 하는 일을 생각하면 저는 너무 슬퍼서 가슴이 찢어질 것 같습니다.

바록: 이미 벌어진 일을 한탄하는 것은 건설적이라고 말할 수 없겠지.

휴리아: 당신에게는 아무것도 들리지 않나요? 살고있는 집이 불타, 한끼 식량에도 고통받는 사람들의 비명이_

바록: 산다라고 하는 것은 괴로운 것이지. 아픔 없이 순식간에 죽는 편이 나을지도 모르지.

휴리라: 무서운 말을 태연하게 하시는군요. 하지만 저는 당신의 마음의 소리가 들립니다. 마음의 울림_ 마음의 저 깊은 곳에서 들려오는 고통의 외침이. 사실은 죄의식 속에서 괴로워하고 계시는군요.

바록: 분명히 마음이 아프지 않다고 하면 거짓말이 되겠지. 대의를 위해서라고는 해도 살인자라는 오명은 벗을 수 없을테니까.

휴리아: 지금이라도 늦지는 않습니다. 신은 죄를 고백하는 자를 거부하지 않아요.

바록: 유감이지만 나는 무신론자다. 나때문에 죽은 사람들에게는 사죄하지 않을 수 없지만_신과 같이 하는 일없는 존재에게 자비를 빌려는 생각은 전혀 없다.

휴리아: 안돼요! 신의 노여움을 받을겁니다. 사람은 신의 가호 아래에서만이 행복하게 될 수 있으니까요.

바록: 미안하지만 그런 짜증나는 대사는 정말 싫어하거든.

휴리아: 나는 단념하지 않습니다.

우드로우: 바록씨. 당신의 높은 명성은 익히 들었습니다.

바록: 그것이 표면의 얼굴이 아니었다는 것이 다소 유감이군요.

우드로우: 지위도, 명성도 있는 당신 같은 사람이 이 이상 무엇을 원하는 것입니까?

바록: 내가 원하는 것은 진정한 이상향.

우드로우: 진정한 이상향이라고...그런 것이 정말 있다고 생각하고 있는 것인가!

바록: 호. 그럼 현왕이라고 불리는 당신은 어떻게 생각하십니까?

우드로우: 뻔한 것을_ 진정한 이상향 따위 있을 리가 없어. 만약 이상향이라고 하는 것이 존재한다고 한다면_ 그것은 사람들에 의한 부단한 노력을 통해서 건설하는 것이 가능한거다.

바록: 과연 현왕이라고 불릴만한 자격이 있군... 확실한 사상을 가지고 있으니 말이야. 하지만_ 그만한 견식을 가지고 있으면서, 사람에 의한 세계질서의 유지가 불가능하다는 것을 알지 못하나.

우드로우: 뭐라고?

바록: 지난번 그레밥 반란을 보았겠지.

우드로우: _

바록: 녀석뿐만이 아니야_ 그에 따르던 비티스타, 다베리우스같은 쓸모없는 녀석들은 수를 셀 수도 없다.

우드로우: 하지만 그러한 자들의 전횡이 계속되지는 않는다는 것도 보았지 않나.

바록: 분명히 그 말대로다. 그런만큼 이처럼 쓸모없는 혼란은 없애버려야 한다는 것은 생각해본 적이 없나. 그레밥과 같은 인간이 한명 나타날 때마다 수많은 희생이 뒤따르게 된다.

우드로우: 휴고가 하고 있는 일이 그레밥과는 다르다_ 라고 말하고 싶은 것같군.

바록: 휴고님은 신의 눈의 힘을 빌어 건전한 인간세계를 만들 것을 생각하고 계시다.

우드로우: 그런 유치한_ 자신은 인간이 아니라는 건가! 인간의 통치로는 세계질서의 유지가 불가능하다고_ 너는 네 자신이 그렇게 말하지 않았다.

바록: 휴고님은 신의 눈의 힘을 빌어 인간을 뛰어넘는 존재가 되실 수 있다.

우드로우: 웃기는군_ 정말 신이라도 될 생각인가.

바록: 표현이 좋지는 않지만 과녁엔 맞추었다.

우드로우: 그것이 그레밥과는 다르다고 하는 근거인가_

바록: 휴고님을 그레밥같은 소인과 동일시하지 말아다오. 그분에게는 아무런 사심도 없다. 그런만큼 나는 휴고님을 따르고 있는 것이고.

우드로우: 왜 그렇게까지 확신하는 거지?

바록: 안다_ 어제오늘 사귄 사이가 아니니까.

우드로우: 당신과 휴고사이의 신뢰관계는 인정해주지만_ 세계질서운운을 그렇게 개인적인 범위로 이야기하지 말아주었으면 하는데. 세계의 일이라면 이 세계의 많은 사람들이 납득할만한 해답이 필요해.

바록: 그대로다_ 하지만 그것은 뒷처리로 어떻게든 된다_ 평가는 결과를 통해서만 결정된다_ 라는 말을 모르는 현왕폐하는 아닐텐데_

우드로우: 결과라고_ 당신은 지상의 현황을 보고, 그래도 이해를 얻을 수 있다고 생각하나.

바록: 물론이다.

우드로우: 협상은 불가능한 것같군_

바록: 이번만은나는 너처럼 앞을 보며 살아가는 사람이 좋다_ 유감이지만 나와 자네들과는 약간의 방향차이가 있다는 것이군_ 단지 그것뿐이다!! 이제 슬슬 결판을 지어볼까. 간다!!



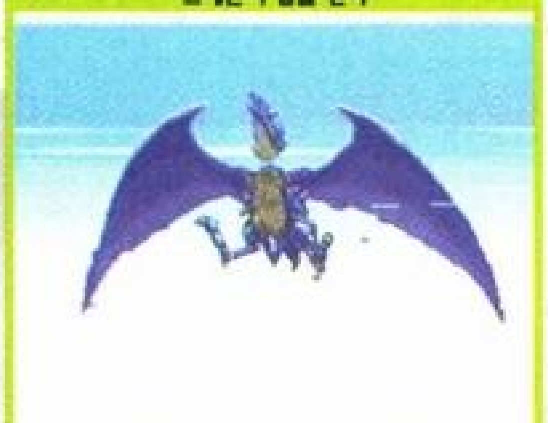
바록의 등장


필살기인 비공충이다

적은 바록과 어스웜 3마리. 바록은 비공충이라는 벌레를 날리는 이상한 기술을 쓰는데 그렇게 세지는 않다. 바록을 해치운 뒤 나는 기폭장치를 작동시켰고... 수호룡은 파괴되어 버렸다. 적이긴 했지만 정말 아까운 사람이었던 바록. 나는 그와 같은 사람들과 싸워야하는 슬픈 현실을 느끼며 로디온으로 발걸음을 옮겼다.



드래곤의 알을 얻다


폭파되는 수호룡

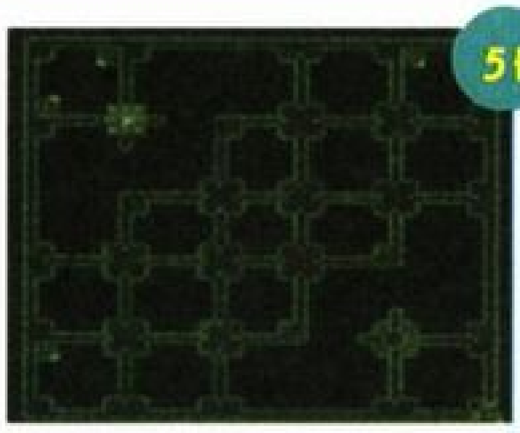


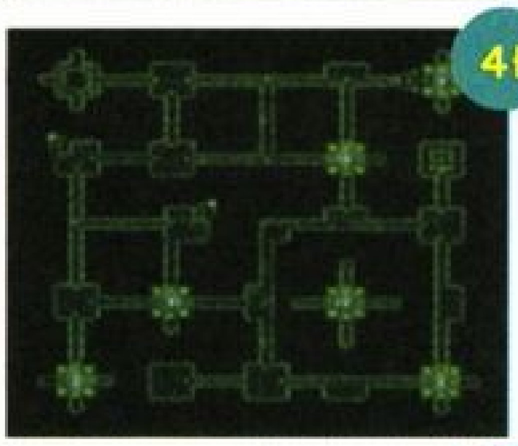
아이템을 얻을 수 있다.

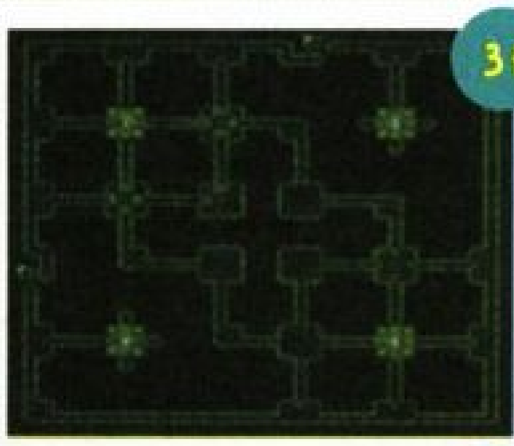
슬픈 재회

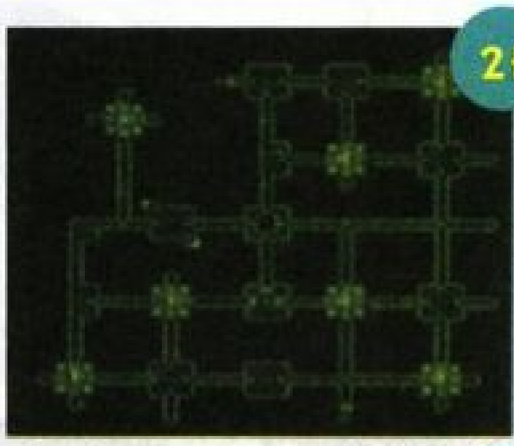
로디온의 던전은 지금까지 통과하던 던전과 비슷하지만 차이점은 한층씩 건너뛰는 이동이 주류를 이룬다는 것과 5층에서 시작되지만 출구는 4층에 있다는 거다. 던전을 빠져나가서 걷다보면 파란 피라밋이 보이는데 바로 이곳이 헬레이오스였다.

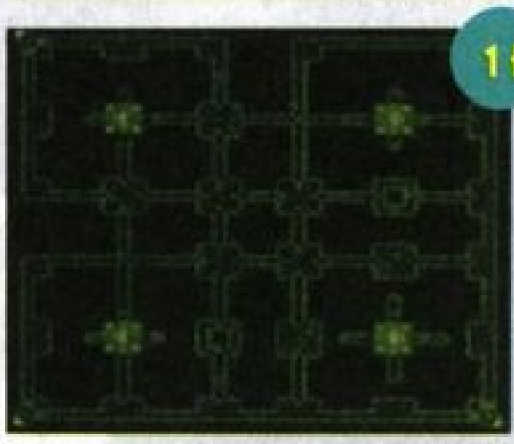
로디온











이 던전 안에는 곳곳에 화염방사기가 설치되어 있는데 한번 쏘면 재충전에 시간이 필요하니 그를 이용해서 통과하자. 이 던전에서는 닫혀있는 문이 2개가 있는데 하나는 특정괴물을 해치워서 얻게 되는 카드 키를 사용하면 되고 또 하나는 암호를 풀어야 한다. 던전 안의 PC들을 조사해 보면 암호에 대한 정보를 얻을 수 있는데 그 정보를 정리해 보면

'패스워드1번 さ1R

か4U= く

は4L

패스워드라스트 あ2=い

이상이다. 음 이것을 보면 생각나는 것이 있겠지. 그래 이 암호는 일본의 50음순을 가지고 풀면 된다. 두 번째와 네 번째가 바로 힌트인거야.

わ ら や ま は な た さ か あ
い り 　 み ひ に ち し き い
う る ゆ む ふ ぬ つ す く う
え れ 　 め へ ね て せ け え
を ろ よ も ほ の と そ こ お

보통 일본의 50음표는 이렇게 배치가 되므로 か의 4번째에서 하나 위는 く, あ의 두 번째는 い. 이와 같이 생각해보면 さ의 첫전째자의 오른쪽에 있는 것은 か. は의 4번째의 왼쪽에 있는 것은 め가 되는거지. 자 수수께끼는 풀렸으니 이제 순서를 맞추어야 할텐데 첫 번째와 4번째는 결정되어 있으니 가능성은 둘 중에 하나. 그중 단어가 형성되는 かくめい(혁명)가 답이다. 즉 입력하는 숫자는 1-4, 1-1, 2-3, 3-4가 되는거지. 자 이제 목적지는 눈앞이다.... 그런데... 뭐지 이 불안한 느낌은... 왠지 상당히 불길한 느낌이 든다. 안쪽으로 한 걸음 한 걸은 걸어갈 때마다 강해지는 느낌. 이 정체를 알 수 없는 불안은 앞으로 걸음을 내딛는 속도를 계속 늦어지게 한다. 결국 마지막 문이 열리고 그곳에 있는 사람의 모습을 발견했을 때 나는 내 불안의 정체가 무엇이었는지 겨우 알 수 있었다.


모습을 드러낸 이레누


대포를 기술로 쓴다

????: 여기까지 와버렸군요...

스탄: 이레누씨! 왜 여기에!

이레누: 가능하다면 당신과는 싸우고 싶지 않았어요, 스탄군.

스탄: 그렇다면!

이레누: 나는 오베론사의 인간... 휴고님에게는 거역할 수 없어요. 아니면 당신도 휴고님에게 힘을 빌려주겠어요?

스탄: 누 누가! 세계를 멸망시키려는 사람에게 힘을 빌려주겠어!

이레누: 세상을 멸망시키는 것이 아니에요. 새로운 세상을 만들려고 하는 것이죠.

디무로스: 바보 취급하는군. 그런 꼬임에 넘어가지 마!

우드로우: 똑같은 것 아닌가. 자신들에게만 좋다면 그것으로 끝이라는 거냐. 잘난 척하면서 말해도 하고있는 짓은 그레밤과 큰 차이가 없잖아!

루티: 당신은 아래세상이 어찌되었는지 알고나 있나요? 새로운 세계라니, 신용할 수 없어!

이레누: 유감이군요. 당신들이라면 이해해 줄 것으로 생각했었는데...

휘리아: 당신에게 원한은 없지만 휴고의 편을 들 생각이라면 도리없죠.

이레누: 알았어요. 그렇다면 당신들을 지나가게 할 수는 없죠. 자 와요!

적은 이레누 혼자이지만 각종 폭탄이나 대포 같은 무기들을 사용한다. 하지만 별로 힘들지는 않음

이레누: 역시 안되는군... 나의 패배입니다.

스탄: 이레누씨!

이레누: 오지 말아요, 스탄군!

스탄: 왜... 왜 휴고따위의 편을 든거죠!

이레누: 당신은 세계가 이대로라도 좋다고 생각하는 것인가요?

우드로우: 무슨 의미지?

이레누: 혹시 세상을 돌아다니며 당신들이 아무것도 느끼지 못했다면... 나도 아무것도 말할 것이 없어요.

우드로우: 재미있는 것을 말하는군. 나는 전쟁의 어리석음을 알고있다. 그러니까 나는 전란을 일으키지 않는 통치를 한다. 그래도 당신의 이 세계가 불만이라는 건가?

이레누: 중요한 것은 나라가 아니에요. 가장 중요한 것은 사람의 마음이죠. 당신들은 보았을 거여요. 서로를 의심하는 마음과 사악한 업. 민종차별과 타산에 의한 친절. 이젠 질렸어요! 이런 세상, 풀 한 포기 남지 않은 상태에서 다시 시작할 수밖에 없다고요.

스탄: 그렇다고는 해도 그것이 세계를 멸망시켜도 좋은 이유는 되지 않아요! 이대로가 안된다면 변화시키면 되잖아.

이레누: 당신들은 그것을 할 수 있다고 하는 것인가요?

스탄: 우리들이 할 수 있다, 없다의 문제가 아니야! 모두가 변화시켜 가는거라고!

이레누: 그것은 이상이야. 될 리가 없어요!

스탄: 이레누씨는 이 세상을 그렇게 생각하고 있잖습니까. 모두가 같은 것을 생각하면 변화시키는 것도 불가능은 아니야!

이레누: 그것은 무리야!

스탄: 왜 부정하는거죠? 해보지 않으면 모르잖아요.

이레누: ...

스탄: 아닌가요?



패스워드를 모으자



암호 클리어



화염방사기에는 주의



카드 키를 얻다

이레누: ..그래요. 그럴지도 모르지.

스탄: 그러면...

이레누: 하지만, 스탄군. 당신은 너무나 순수해. 아직 더러움을 알지 못해요. 그래 지상의 사람들이 모두 당신같다면 아직 희망은 있겠죠. 하지만 현실은 틀려요. 당신은 그래도 이 세상이 바뀔 수 있을 거라고 생각하나요?

스탄: 나는 모두를 믿어... 이 세상을 더 살기 좋게 만들자는 것은 누구라도 같은 생각일거야! 그렇죠! 이레누씨.

이레누: 스탄군...

이레누: 휴고님이 있는 곳까지 가기 위해서는 바리어를 소거시키지 않으면 안돼요.

스탄: 이레누씨!

이레누: 이곳에는 고대기술의 정수가 모여있어요. 그에 걸맞는 장비도 갖추어져 있겠죠. 당신들의 소디언도 이곳이라면 수리하는 것이 가능할지도 몰라요......

우드로우: 그러면 익티노스를 되살릴 수 있다는 것입니까?

이레누: 그러면 좋겠습니다만...

루티: 왜 그런 것까지 가르쳐 주시는 거죠?

이레누: 자, 왜일까요... 단지 당신들이라면 휴고님과는 다른 형태로 새로운 세상을 창조할 수 있을 거라는 생각이 들어서...

스탄: 이레누씨?

이레누: 이런 모습으로는 만나고 싶지 않았어요...안녕. 스탄군!

이레누씨는 해치를 열고 공중을 향해 몸을 던졌다. 그래 나는 이미 알고 있었다. 이곳에 오면 그녀를 만나게 될 것이란 것을. 그녀의 아버지와 바록이 적으로 등장했으니 그녀가 등장하리라는 것은 누구나 짐작할 수 있는 일 아닌가. 난 멀어져가는 그녀의 모습에 눈물과 함께 멍청한 자신에 대한 분노를 감출 수 없었다.



이레누의 자살

스탄: 이레누씨!

루티: 바 바보. 너 죽고싶니.

우드로우: 스탄군, 진정해!

스탄: 노 놔!

스탄: 이레누씨...

디무로스: 바보녀석 정신차리지 못해!

스탄: 시끄러워! 인간이기를 포기한 녀석이 뭘 안다는거지!

디무로스: 무 뭐라고!

우드로우: 그만둬. 두사람 모두!

아트와이트: 그만둬요 디무로스. 지금은 무엇을 말해도 헛수고야.

디무로스: 하지만, 아트와이트...

휘리아: 스탄군, 말이 너무 심해요.

스탄: 젠장!

루티: 네 기분은 알겠지만 말해도 좋은 것과 안좋은 것이 있잖아?

크레멘테: 저 스탄군... 아까의 발언만은 취소해 주지 않겠나. 우리들에게도 희노애락이나 자신들에 대한 긍지는 있다네. 그리고 우리들이 좋아서 이렇게 된것도 아니니까...

스탄: 그래... 미안해, 디무로스.

디무로스: 알면 됐다....

우드로우: 스탄군 좀 쉬게나. 바리어, 중화장치의 개발은 우리들이 하도록 하지.

루티: 하지만 어떻게 해서 만드는 거죠?

루티: 아트와이트, 어떻게 안될까?

아트와이트: 내게는 무리. 에너지공학은 익티노스의 전문분야이니까.

휘리아: 그러면 어떻게 하죠?

루티: 그렇다면 먼저 익티노스를 살리면 되잖아?

우드로우: 확실히 그렇기는 하지만... 크레멘테 어떻게든 될까?

크레멘테: 그래... 이 정도의 설비가 있다면 어떻게든 될것 같군.

우드로우: 정말인가? 부탁해! 크레멘테.

크레멘테: 내 전문분야는 생체공학이니까. 뭐 소디안이 생체의 일종은 아니지만... 나밖에는 할 사람이 없잖아. 휘리아. 도와주겠니.

휘리아: 네

크레멘테: 우선 안쪽으로 가자.

충격 때문에 정신을 못 차리는 나와 나를 돌보기 위한 죠니. 첼시를 남겨두고 나머지 세 사람은 이레누씨가 말했던 시설을 사용해서 익티노스를 되살려 내는데 성공했다.

익티노스: ...이곳은?

휘리아: 정신을 차렸군요.

크레멘테: 기분은 어때?

익티노스: 아 크레멘테노인. 도와주셨군요.

우드로우: 살아나 주어서 다행이군.

익티노스: 미안합니다. 우드로우님. 내 힘이 부족해서 당신의 아버지를, 이자크님을 돌아가시게 했습니다.

우드로우: 그것은 도리없는 일이지. 신경쓸 필요 없어.

익티노스: 네, 하지만 이만한 시설이 있다고 하는 것은... 천상인들도 소디언을 개발하기 일보직전까지 갔었다는 것이겠군요.

아트와이트: 그렇게 되겠죠.

크레멘테: 그런데 말이지 자네에게 부탁했으면 하는 것이 있네.

익티노스: 네 대체 무엇이죠?

크레멘테: 우리들은 지금부터 되살아난 다이크로후트에 잠입하려고 하는데, 강력한 바리어때문에 곤란을 겪고있네.

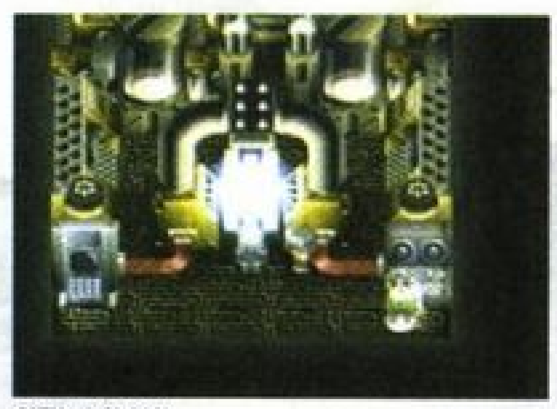
익티노스: 경면 바리어라고요? 그런 고약하고 흉악한 물건을...

크레멘테: 이곳에 있는 시설을 이용해 중화장치를 만들어 주지 않겠나? 내게는 약간 힘들어서...

익티노스: 자 해보죠.

우드로우: 뭔가 도울 일이 있다면 알려주게.

익티노스: 부탁합니다.


익티노스의 부활



넌 거짓말 잘하잖아

내가 벽에 기대고 앉아 멍하고 있을 때 누군가 내게 다가왔어.

루티: 옛차.

스탄: 무슨 용무지?

루티: 별로. 단지 두사람은 작업을 하고 있는데, 난 할 일이 없어서...

스탄: 내버려둬 줘.

루티: 자 힘내. 휴고와 싸우는데는 당신의 힘이 필요하니까.

스탄: ...

루티: 모두가 너를 의지하고 있으니까 말이야!

스탄: ...

루티: 뭐야 신용하지 않는 눈이군. 내가 지금까지 거짓말을 한 적 있어?

스탄: 있어.

루티: ...

디무로스: 가만이나 있으면 중간이나 가지.

아트와이트: 도통 도움이 안되는군...

루티: 뭐 하여튼간 기운을 내!

스탄: ...루티는 지금의 세상을 어떻게 생각하고 있어?

루티: 아직도 신경쓰고 있는거야? 음... 좋아하지는 않아도 싫어하지도 않아.

스탄: 무슨 의미지?

루티: 싫은 사람이 있는가 하면, 좋아하는 사람도 있다는 것이지. 너만 해도 세상을 구하기 위해서 싸우고 있는 거잖아? 그러니까 간단히 버릴 수 있는 존재는 아니지.

스탄: 그렇지 않아...

루티: 뭐?

스탄: 나는 세상을 구한다거나 그런 목적을 위해 싸우고 있는 것이 아니야...

루티: 그러면 왜 우리들과 함께 싸우고 있는 것이지?

스탄: 잘은 말하지 못하겠지만, 나는 단지 소중한 사람을 지키기 위해서 싸우고있을 뿐이라고. 나는 촌놈이라서 말야 세계를 구해도 이거다 하는 느낌이 오지 않아. 역시 이것만 가지고는 안되는 것일까...

루티: 어때, 상관없잖아. 나도 비슷하니까 피장파장이군.

스탄: 루티가 그렇게 말해주니, 왠지 기분이 편안해진 듯한 느낌이 드는군.

루티: 그래그래. 그래야 언제나와 같은 스탄이지. 네가 안 그러면 의욕이 솟지 않아.

우드로우: 스탄군 경면물질입자화장치가 완성되었다.

스탄: 그러면 이것으로 저 경면바리어를 무효화시킬 수 있는겁니까?

우드로우: 그래. 바로 그렇다. 겨우 부유크루저로 벨크란드에 가게된거야.

스탄: 네 가죠!

진정한 흉수

그 순간 다시 벨크란드가 불을 뿜어서 지상의 일부분을 순식간에 날려버렸다. 우리는 더이상 일각의 여유도 없음을 직감하고 부유크루저로 발걸음을 재촉했다. 익티노스가 심혈을 기

울여서 만들어낸 경면물질입자화장치는 경면바리어를 멋지게 격파! 우리는 그 여세를 모아 벨크란드로의 잠입에 성공했다. 벨트란드는 복잡한 다중구조물이지만 기본은 지금까지와 동일. 일단 1층에서 6층까지 올라간 뒤 다른 장소의 1층으로 워프하여 6층까지 올라가는 구조로 되어있다. 자 드디어 휴고를 만날 때가 온 것이다.


파괴되는 라리어


모두 똑같으니 헛갈리지 말자

스탄: 휴고!

휴고: 여기까지 도착했다고 하는 것은, 에멜리오 녀석 실패했구나.

루티: 네 악행의 끝은 여기까지야! 이렇게 되었군 휴고.

휴고: 역시 피는 속일 수 없는가…

우드로우: 네게 더이상 승산은 없어. 모든것을 버리고 투항해라.

휴고: 항복? 바보같은 너희들은 내게 이길 수 없어.

스탄: 허세는 그만둬.

휴고: 그런데 그게 그렇지가 않거든. 소디언 제군. 이 검을 기억하고 있나?

벨세리오스: 오래간만이군 제군.

디무로스: 너는!

크레멘테: 이런 일이…

아트와이트: 믿을 수 없어!

익티노스: 당신은 죽었을 텐데…

벨세리오스: 그래 죽었어야 했겠지. 하지만 나는 여기에 있다. 자 대체 어찌된 일일까?

휴고: 자 봐라. 나는 천지전쟁을 통털어 최강의 소디언을 손에 넣은거다. 그래도 너희들이 이길 수 있다고 하는거냐?

스탄: 그래도 한다. 이레누씨와 약속했어. 네 마음대로 하게 두지는 않아.

휴고: 그래, 이레누가 말이지. 아 그래 나와 손을 잡을 생각은 없나? 함께 새로운 세계를 만드는 거다.

우드로우: 거절한다. 파괴에서 시작되는 새로운 세계 따위에는 흥미가 없어.

루티: 동감이야.

휴고: 이런 이런 너무 매정하군. 아버지가 부탁하고 있는데도 말이야.

루티: 다 당신 따위가 부모라고 생각해 본적은 한번도 없어!

휴고: 그 말을 듣고 안심했다. 전원 한꺼번에 지옥으로 보낼 결심이 생겼으니까.

스탄: 그렇게는 안돼. 우리들은 질 수 없단 말이야!

휴고: 그렇다면 나를 멈추어 봐라! 이 세상을 목숨걸고 지켜보도록 해!

휴고의 주무기는 전격마법과 검기. 쉴새없이 공격을 가해서 주문을 외울 시간을 주지 말자.



디언 출두!


검기와 마법을 복합적으로 사용한다

디무로스: 해냈구나 스탄!

스탄: 어때 휴고! 우리들은 약속을 지켰다.

우드로우: 외벽을 소멸시켜 주실까. 이제 세상은 다시 평화롭게 돌아가는거다.

휘리아: 당신의 야망도 여기에서 끝입니다.

루티: 자업자득이지!

휴고: …으… 루티…

루티: 왜 그래!

휴고: 미안했다…

루티: 뭐야, 무슨 말을 할 생각이지?

휴고: …벨세리오스의… 지배를… 너를… 끌어들여… 없었다……미안하다…

루티: 휴고?

휴고: 내 딸아… 다시 한번… 다시 한번… 만…얼굴을…

루티: 아버지?

휴고: …부탁한다…

루티: 아버지!

우드로우: 기다려, 루티군!

휴고: …루티… 정말… 미안해…

루티: 안돼, 죽지 말아요!

휴고: ……

루티: 아트와이트! 힘을 빌려줘. 부탁해! 죽는다고…

아트와이트: …이미 늦었어, 루티.

루티: 거짓말! 그렇지 않아!

아트와이트: 죽어버린 인간을 되살리는 것은 불가능해.

루티: 아트와이트…

아트와이트: 알아줘, 루티…

루티: 싫어. 이런 것은 싫어!

스탄: 휴고는… 마지막에 네 얼굴을 보아서 분명히 행복했을거야.

루티: 스탄…



부탁이다 얼굴을...


드디어 결말이 가까워 졌는가...

?????: 그래. 확실히 그 남자는 행복했었다.

디무로스: 누구지!

스탄: 벨세리오스냐!

?????: 틀렸다 소년.

?????: 오래간만이다 소디언 제군. 그렇지 않으면 천상의 왕인 나따위는 잊어버린 것인가?

디무로스: 믹트란이냐! 너는 확실히 쓰러뜨렸을텐데!

믹트란: 그래 나는 천지전쟁에서 죽었다. 하지만… 그것이 벨세리오스의 대답이기도 하지.

크레멘테: 정신만 벨세리오스의 안으로 도망쳤던거냐?

믹트란: 명답이군. 과연 지상군 제일의 지장으로서의 자격이 있군. 클레멘트.

스탄: 네가 휴고를 조종하고 있었던 거냐!

믹트란: 그래. 그래서 말했잖는가. 그는 행복했었다고. 하하하하

루티: 용서못해…

믹트란: 뭐라고?

루티: 절대로 용서하지 못해!

믹트란: 말이란 조심해서 하는거다. 꼬마야! 지금의 내게 있어서 너희들은 벌레이하의 존재다.

스탄: 벌레라고!

믹트란: 그래 자 봐라. 내 진정한 힘을…

스탄: 벨세리오스가…

우드로우: 이 막중한 중압감은…

믹트란: 자 봐라. 소디언의 제2변형이다. 벨세리오스는 진화한거다. 자 구식 소디언으로 어떻게 싸울 생각이지?

스탄: 해보지 않으면 안되잖아!

믹트란: 그러면 네몸으로 느껴보아라. 제2형태의 위력을! 왜 그래 벌써 끝이냐? 아끼의 허세에 비하면 정말 한심하군.

디무로스: 스탄, 정신차려!

스탄: 우…

믹트란: 자 지금부터 세계가 어둠으로 덮이는 장면을 보도록 해라.

디무로스: 기다려 믹트란.

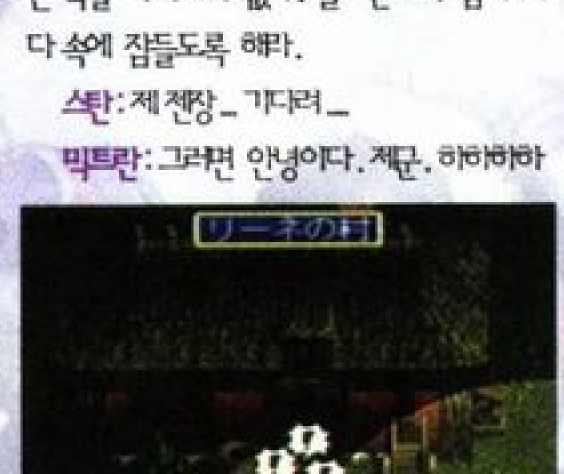
믹트란: 소디언 제군도 보도록 해라. 천상세계의 승리의 순간을! 벨크란드 발사!


압도적 위력의 벨세리오스

믹트란: 지금의 내게 있어서 이미 너희들은 죽일 가치조차 없다. 벨크란드와 함께 바다 속에 잠들도록 해라.

스탄: 제 젠장… 기다려…

믹트란: 그러면 안녕이다. 제군. 하하하하



세상은 암흑 속으로



추락하는 벨크란트

발사된 벨크란트는 전 세계를 외피로 덮어서 암흑세상으로 만들어 버렸다. 나는 그 광경을 보았지만 아무것도 할 수 있는 일없이 기절해 버리고 말았다. 내가 다시 눈을 뜬 것은 배의 선실이었다. 이게 어찌된 일인가 생각하고 있을 때 갑자기 낯익은 얼굴이 눈에 들어왔다.

디무로스: 스탄…

스탄: 음…

웨이트: 정신을 차렸습니까?

스탄: 앗. 웨이트씨. 이게 어떻게 된 거죠?

웨이트: 세인갈드로 가는 도중 하늘에서 뭔가가 떨어졌습니다. 그곳에서 떠다니는 당신들을 보게 된거죠.

스탄: 그렇군. 다른 사람들은?

웨이트: 안심하십시오. 모두가 무사합니다. 잠들어 있을 뿐이에요.

스탄: 다행이다…

웨이트: 좀더 쉬십시오. 이 배는 지금 다릴쉐이드를 향하고 있습니다. 도착하면 알려드리죠.

스탄: 네…

웨이트: 그러면…

디무로스: 곤란해져 버렸군.

스탄: 아 이제부턴 어쩌면 좋지…

디무로스: 또 한번 무중량 엘리베이터로 하늘로 올라갈 수밖에.

스탄: 그러면 미트린에게 이길 수 있을까?

디무로스: 좀 쉬어라… 스탄.

스탄: 그래 알았어…

디무로스: 미트린이 살아있었다니… 슬슬 각오를 해야할 때가 온 것같군.



아직 살아있었군

소디언 연구소

우리는 다릴쉐이드로 돌아가 세인갈드왕에게 자초지종을 설명했다. 하지만 그곳에서 우리는 충격적인 사실을 알게 되었다. 우리들의 라디스로우가 적에게 점령당하고 겨우 도망친 조수는 의식불명이란 사실이었다. 그 이야기는 즉 무중량 엘레베이터를 더 이상 사용할 수 없다는 뜻. 그러면 과연 어떻게 다시 천상으로 돌아갈 수 있단 말이지?

그때 몬스터들의 총공격이 시작되어서 세일갈드의 각 마을이 적에게 습격을 당하고 있다는 정보가 들어와 전 장군들은 그쪽으로 지원에 나섰다. 우리도 일단 하멘츠(ハーメンツ)에 가서 출현한 몬스터들을 모두 해치우니 왕궁에서 조수가 깨어났다는 연락을 해와서 우리는 다시 왕궁으로 돌아갔다. 왕궁으로 돌아간 우리는 조수가 기다리고 있다는 작전회의실로 발걸음을 옮겼다.



왕에게 먼저 보고를



적과 마주치면 전투가…

조수: 여기에 한 장의 설계도가 있습니다. 이것이 외피를 파괴하는 무기인 집적 렌즈포의 설계도입니다.

루웨인: 약간 이해가 안 가는군요. 대체 그 집적 렌즈포라는 것은 어떤 물건입니까?

조수: 집적 렌즈포란 다수의 렌즈의 에너지를 집적해 발사하는 장치입니다. 라디스로우가 함락되기 직전에 자상의 희망이라면서 받은 것이 바로 이 도면입니다.

아슈레이: 외피를 파괴할 수 있다는 것은 확실한 것인가?

조수: 그 문제의 보고는 레이놀즈 기사가 할것입니다.

레이놀즈: 통상출력을 한계의 70%라고 가정해도 충분히 가능하다는 결과가 나왔습니다.

아슈레이: 기술적인 문제는?

레이놀즈: 우리 왕국의 기술력을 믿어주십시오. 그렇게 시간은 걸리지 않을 거라고 생각합니다.

아스크스: 추측으로 말하는 것은 그만둬. 생각하는 것으로는 미덥지 못해. 정확한 대답을 원한다.

드라이덴: 그만둬 아스크스. 일각을 다투는 문제라는 것은 알고있겠지. 여럿 시간이 있다면 한시라도 빨리 개발에 착수하는 것이 좋겠지.

아스크스: 그것은 그렇지만…

드라이덴: 우리에게는 시간이 없다. 루웨인씨. 당신에게 개발의 지휘를 맡기고 싶은데…

루웨인: 기술적인 것은 아무것도 모르는데 그래도 좋은가요?

드라이덴: 이 계획의 얼굴마담이라고 생각해주게. 그렇게 생각하면 당신이 적임자다.

루웨인: 알았다, 승락하지.

드라이덴: 자 각자 루웨인을 도와서 집적 렌즈포의 개발에 전력을 쏟는다. 이상 해산. 스탄군들과 레이놀즈는 남아주게.



렌즈포의 제작을 결정

조수: 자네들에게 부탁하고싶은 것이 있네.

스탄: 뭐죠?

조수: 집적렌즈포로는 외피를 완전하게 없애는 것이 불가능합니다. 천상으로 다시 올라가 미트란을 쓰러트리지 않는 한 전쟁은 끝나지 않아요.

우드로우: 우리에게 무엇을?

드라이덴: 일단은 비행룡의 수리다. 다시 날 수 있게 되지 않으면 이야기가 되지 않으니까. 외피자체의 무게 때문에 고도가 낮아진 지금이라면 비행룡으로 날을 수 있다.

레이놀즈: 이것에 대해서는 제가 책임자입니다. 자세한 것은 나중에 듣도록 하죠.

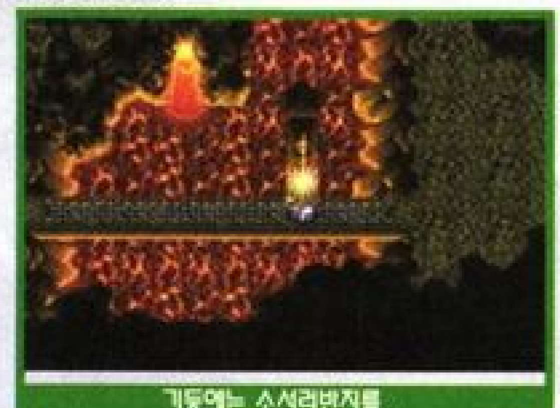
조수: 또 하나는 소디언의 파워 업건입니다.

루티: 그런 것이 가능한가?

조수: 리트라 사령관의 말에 따르면 소디언의 연구시설이 존재한다고… 그곳에 가면 뭔가 방법이 있을지도 모른다고 말씀하셨습니다. 그 건에 있어서는 제가 담당이죠.

드라이덴: 집적 렌즈포의 책임자는 루웨인씨에게 부탁했다. 이 세계를 위해 부디 힘을 빌려주도록.

자 대화의 결과 비행룡의 수리에는 생체금속 벨세리운이라는 것이 필요한데 그것은 칼바레이스의 정크랜드(ジャンクランド)에 있을거라는군. 그리고 소디언 연구소는 알메이다(アルメイダ)의 북쪽. 지금은 쉽게 보일거라지 뭐야. 자 그러면 일단 가까운 소디언연구소부터 가볼까. 소디언 연구소가 있는 동굴은 용암이 흐르는 엄청나게 더운 곳이었어. 가끔 가다 끊어진 길이 나오면 근처에 있는 기둥에 소서러반지를 쓰면 해결. 도중에 발견할 수 있는 비석의 질문에 4, 2라고 대답하면 열파선풍진(熱波旋風陣)이란 필살기를 얻을 수 있다. 하지만 나와 디무로스의 레벨이 각각 40, 42이상일 때만 가능하대. 안쪽에 있는 레이저장치는 반사경을 조절해서 문이 있는 곳까지 빔이 도착하게 하면 된다.



기둥에는 소서러반지를…



필살기 습득



이렇게 하면 된다

스탄: 이곳은…

익티노스: 소디언 연구시설의 에너지 플랜트입니다.

스탄: 에너지 플랜트?

아트와이트: 우리들 소디언을 만들어낸 초고온의 용광로죠.

우드로우: 그러면 우리는 무엇을 하면 되는거지?

익티노스: 우리들을 이 안에 넣어주십시오.

우드로우: 괜찮나?

익티노스: 약간은 아프겠지만 목숨에는 지장 없습니다. 코아 크리스탈만 파손되지 않으면 우리들은 괜찮으니까요.

디무로스: 다소의 아픔?

익티노스: 세계의 운명이 걸려있는데 사소한 것은 눈감아주세요.

디무로스: 알았어. 그러면 빨리 해봐

스탄: 간다!

소디언 일동: 우악!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

스탄: 정말 괜찮은거야?

익스노스: 스탄씨… 아직… 꺼내면… 안돼…

스탄: 상태가 이상해 중지하자!

디무로스: 야 익티노스. 뭐가 다소의 아픔이냐. 죽는 줄 알았잖아!

익티노스: 죄송합니다. 하지만 그렇게 말하지 않으면 아무도 하려고 하지 않았을 거에요.

디무로스: 쳇. 이러니까 인텔리는…

아트와이트: 하여튼간 목적은 달성한 것 같군요.

크레멘테: 넘치는 힘이 느껴진다.

스탄: 이 정도라면 믹트란과 승부가 될지도!

미무도스: 될 지도가 아니야. 우리들은 믹트란에게 이길 수 있다!

스탄: 좋아 가자!



전원 일광욕 시작!

렌즈를 모아라

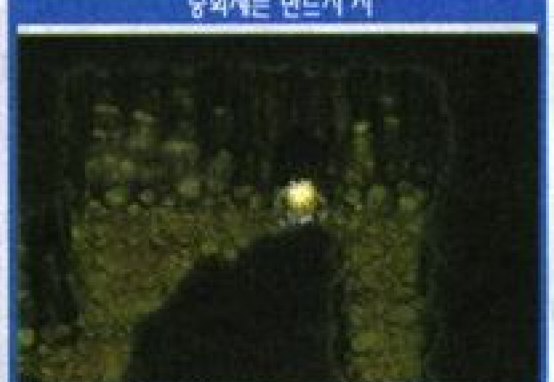
이제 남은 일은 비행룡의 수리. 목적하는 금속이 있다고 생각되는 곳으로 가기 위해서는 칼바레이스의 항구도시인 체리크(チェイク)로 가서 육로로 가야 한다. 겨우 도착한 정크랜드는 완전히 난지도 분위기. 예전에 고대인들이 사용하던 쓰레기장이라나 뭐라나. 일단 가장 위쪽으로 가서 동굴을 막고있는 사람에게 말을 걸면 통과하게 해준다. 멋도 모르고 안에 룰루랄라 들어가 안에서 분출되는 가스를 맞으니. 아니 HP가 팍 줄잖아. 질겁해서 다시 나와 방법을 생각하다가 도구상에 가니까 그러면 그렇지 중화제(ちゅうわざい)를 팔고 있더군. 이것을 사용해 주변에 흰 보호막이 있을 때는 가스에 닿아도 괜찮아. 중화제를 믿고 열심히 돌아다니면서 돌을 끌어다 구멍을 막고 곡괭이로 갈라진 벽을 부수며 다니다가 드디어 목적물인 벨세리움(ベルセリウム)을 찾게 되었어.



일만 잘하면 통과



중화제는 반드시 사



금이 간 벽은 부술 수 있다



기쁜 마음으로 다릴쉐이드에 돌아와 비행룡에 벨세리움을 건네주니 수리에는 시간이 걸린다면서 왕을 만나보라고 하더군. 왕궁에서는 분수를 개조해 렌즈포를 만드는데 여념이 없었어.

조수: 폐하. 집적 렌즈포 자체는 완성직전입니다만 가장 중요한 렌즈가 부족합니다.

세인갈드왕: 렌즈가?

조수: 네 민생용의 렌즈는 거의다 오베론사가 회수하여 재사용해 왔습니다만 이번 사태때 렌즈의 거의 태반을 휴고가 천상으로 가지고가 버렸습니다. 이대로라면 외벽파괴에 충분한 에너지를 얻는 일은 불가능합니다.

세인갈드왕: 음… 도리없지.

조수: 무슨 방법이?

세인갈드왕: 먼 옛날 건국자인 리웰왕은 특수한 렌즈를 거리의 상징으로 했다고 하지. 그 렌즈는 몬스터를 가까이하지 않는 에너지를 가지고 있다고 한다. 렌즈를 거리에 둠으로서 거리를 지키려고 한 거지. 설마 리웰왕도 이런 용도로 사용하게 되리라고는 생각하지 않았겠지만… 공중도시의 적들에게는 효과가 없는 만큼 그것을 사용하도록 하자. 자 알메이다(アルメイダ), 하멘츠(ハーメンツ), 크레스타(クレスタ)를 돌아다니며 렌즈를 회수하는거다. 그러면 렌즈부족은 해결되겠지. 스탄군 자네에게 렌즈의 회수를 부탁하네. 회수하면 그것을 정원에서 지휘하고있는 루웨인에게 전해주도록.



스탄: 하지만 정말 그런 렌즈가 있는걸까? 들어본 적도 없는데…

익티노스: 아마도 그것은 열화크리스탈일겁니다.

루티: 뭐야. 또 모르는 단어다 튀어나왔다.

익티노스: 우리들의 코아크리스탈로 살고있다는 것은 전에 이야기했었죠?

스탄: 그래.

익티노스: 열화크리스탈은 그 프로토타입의 물건. 즉 실패작입니다.

우드로우: 실패작?

익티노스: 인격을 봉인할 정도의 순도를 지지지 못한 제품이라고 들었습니다. 그렇다고는 해도 일반렌즈보다는 월등히 높은 순도와 에너지를 가지고 있죠.

클레멘테: 하지만 설마 그런 것이 아직 남아있을 줄은…

스탄: 하여튼간 회수하러 가자. 지금 떠들고 있을 때가 아니야.



렌즈를 도둑맞았다고?



도둑놈 발견

출발전에 작전실로 피신해 있다는 알메이다의 촌장을 만나러 갔더니. 아니 렌즈를 도둑에게 빼앗겼다지 뭐야. 도둑은 스트레이라이즈 신전으로 가는 숲으로 도망쳤다고 하는데… 신전으로 가는 숲에 가서 비석이 있는 쪽으로 갔더니 도둑발견. 어떻게 하냐고. 물론 두들겨 패서 빼앗아야지!

도둑: 기 기다려요. 렌즈를 돌려드릴테니 제발 놓아주세요.

스탄: 이제 두번다시 나쁜 짓을 안한다면.

도적: 맹세합니다.

스탄: 알았다. 이번엔 놓아주지.

루티: 스탄. 저런 타입은 같은 일을 되풀이하기 마련이야.

스탄: 꼭 그렇다고는 할 수 없지.

루티: 꼭 그래! 이건 여자의 감이라니까!

스탄: (여자의 감? 도적의 감이겠지!)

자 다음은 하멘츠. 렌즈를 가지고 있는 사람은 예전에 루티가 바가지를 씌운 울트. 그때의 보복인지 렌즈대신 가진 돈을 전부 달라고 하더군. 울며 겨자먹기로 다 주고 나오니까 문을 나서기 전에 다시 돌려주지 뭐

야. 이 녀석 사람가지고 장난하다. 아 그런데 그녀석이 있는 방에서 아래쪽에 있는 방의 장롱을 조사하니 지팡이라는 아이템이 나오더군. 소용에 닿을 지도 모르니 가져가자고 .



바쁜 사람 데리고 장난하니



중요 아이템이다

마지막 남은 크레스타는 촌장이 가지고 있다고 해서 달라고 했더니 싫다지 뭐야. 실력행사로 나갈까... 하는 도중에 부인이 나와서 렌즈를 주라고 말하더군. 아이들에게 햇빛을 보여주고 싶다나? 저기 고아원을 헐고 미술관을 짓자고 해서 아주 박한 아줌마인줄 알았더니 그것도 아닌 것 같아. 렌즈는 지금의 고아원자리에 있던 나무 밑에 묻혀있다고 해서 고아원에가 원장님께 물어보니 지금의 창고자리라나? 창고의 가운데부근을 파보니 렌즈가 나오더군. 자 렌즈가 전부 모였으니 이제 렌즈 집적포는 완성된 것이나 다름없다!



다시 애들에게 파란하늘을...



렌즈 발견!

결전전야

렌즈를 루웨인에게 전해주고 왕을 만나니 왕은 우리에게 휴식을 명했다.



내 몸이 내꺼지 누구꺼야!

나는 억지로 침대에 몸을 뉘었지만 왠지 피곤함에도 불구하고 잠이 오질 않았다. 도리없이 산보라도 하려고 나갈려는 찰라

우드로우: 왜그러나. 잠이오지 않나보지?

스탄: 네 피곤합니다만.. 왠지 졸리지가 않아서..

우드로우: 그 기분을 모르는 것은 아니지만 무리해서라도 자두지 않으면 몸이 견디질 못해.

스탄: 알고 있습니다.. 우드로우씨는 자지 않나요?

우드로우: 이것저것 생각할 것이 있어서..

스탄: 무슨일이죠?

우드로우: 글쎄..가까운 미래의 일이랄까?

스탄: 네?

우드로우: 이 싸움이 끝났을 때 우리는 풍요로운 세상을 되찾는 것이 가능할까? 벨크란드에 의해 지표면의 대부분은 황폐해지고 빛조차도 빼앗겨 버렸다. 싸움에 이기는것보다도 이긴 뒤를 생각하면 머리가 아파지는거야.

스탄: 그렇군요.. 이긴다고 해도 이 세계가 원래대로 돌아가는 것은 아니니까요.

우드로우: 그래. 그런 만큼 젊은 힘이 필요한거다. 너희들 같은 힘이!

스탄: 그런.. 저따위가..

우드로우: 좀더 자신을 갖도록 해! 역경에 처한 지금이야말로 희망을 가지고, 일어설 때가 아닌가. 그러한 힘이 필요하다. 지금부터의 세계에는.

스탄: 우드로우씨..

우드로우: 그러면 이제부터 쉬어볼까. 내일을 위해서.

스탄: 전 역시 잠시 나갔다 오겠습니다.

우드로우: 알겠다. 늦지 않지 않도록.



이건 다음의 문제다...

휘리아: 좀 침착하는 게 어때요?

루티: 저 휘리아. 당신은 스탄을 어떻게 생각하지?

휘리아: 무슨일입니까. 갑자기?

루티: 별로 상관은 없지만.. 참고라도 해둘까 하고 생각해서.

휘리아: 글쎄요.. 멋진 사람이라고 생각합니다.

루티: 멋진? 어디가? 저 촌놈의..

휘리아: 순박한 곳이라던가..

루티: 뭔가에 열중하면 다른 것은 아무것도 보이지 않게 되지..

휘리아: 모든 일에 열심인 점이라던가..

루티: 뭐든지 혼자서 해결하려고 한다..

휘리아: 책임감이 강한 곳이라던가..

루티: 어떻게 그렇게 좋은 쪽으로만 해석하는거지?

휘리아: 루티씨가 나쁜 쪽으로만 해석하고 있는거에요.

루티: 그 그렇지 않아.

휘리아: 저 루티씨. 왜 사람은 솔직해지지 못하는 걸까요?

루티: 모 몰라!

휘리아: 약간만 더 솔직해지면 훨씬 편해질텐데..

루티: 어차피 나는 솔직한 사람은 못돼..

휘리아: 자신도 알고 있군요.

루티: 이젠 됐으니까 내버려둬..

휘리아: 알았어요.

루티: 좀 바람을 쐬고 올게.



저런 촌놈의 어디가?

크레멘테: 사람들이 말하는 의리라는 것인가..

휘리아: 무슨 말이죠?

크레멘테: 너도 솔직하지 못하잖아.

휘리아: 모 몰라요.



혹시 휘리아도?

스탄: 들어가도 좋습니까?

휘리아: 스탄씨 들어오세요.

스탄: 쉬시는 지고 있군요.

휘리아: 네 피곤한 것 같으니까요. 그런데 무슨 용무십니까?

스탄: 용무가 있어서가 아니라 왠지 잠이 안 와서요. 모두들 뭐하고 있나 해서.. 그런데 루티는?

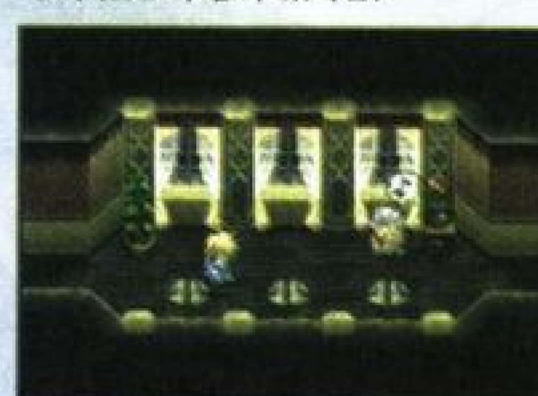
휘리아: 나갔습니다. 뭔가 생각할 것이 있다면서..

스탄: 그녀석이 없어지면 항상 말썽이 벌어지니.. 알았어요. 제가 찾아보죠.

크레멘테: 솔직하지 못하군.

휘리아: 그것도 좋잖아요!

루티를 찾아다니다가 죠니를 만났다. 녀석 1인 리사이틀을 하고 있더군. 형들이나 좀 본받으면 어디가 덧나나. 하여튼 죠니는 루티가 동관쪽으로 갔다고 말해주었어. 루티는 동관에 있는 주점에 있더군.



루티는 서쪽게 있을걸



너도 잠이 안 오니?

스탄: 겨우 찾았다.

루티: 무슨일.. 어차피 같나보군 너도 잠이 오지 않는거지.

스탄: 그래.

루티: 도리없지. 이런 상황에선 잘 자는 사람이 이상한거야.

스탄: (쳇시...)슬슬 마지막이로군. 이번에는 질 수 없지.

루티: 그래...

스탄: 왜 그래?

루티: 여러가지 일이 있었잖아. 고아원 일도 들통이 났고, 아버지도 동생도...

스탄: 루티...

루티: 미안해. 아직 숙연해 지는 것은 너무 빠른데...

스탄: 나라도 좋다면 얼마든지 들어줄게.

루티: 그 마음만으로도 충분해. 날이 밝을 때까지 이야기할 수도 없는 거잖아. 우리들에게는 중대한 일이 남아있다고.

스탄: 그래.

루티: 슬슬 돌아가볼까. 마스터, 수고하셨습니다. 그러면 잘 자.

디무로스: 드디어 올 때가 온 것인가...

아트와이트: 이것이 우리들의 운명이군요.

익티노스: 예전의 전쟁에서는 벨세리오스를 잃었다.

크레멘테: 그리고 샤르티에도 이제는 없어...

디무로스: 우리들 4명이 되어버렸다.

아트와이트: 그녀석에게 이길 수 있을까? 지금의 우리들의 힘으로?

익티노스: 믿을 수 밖에 없죠.

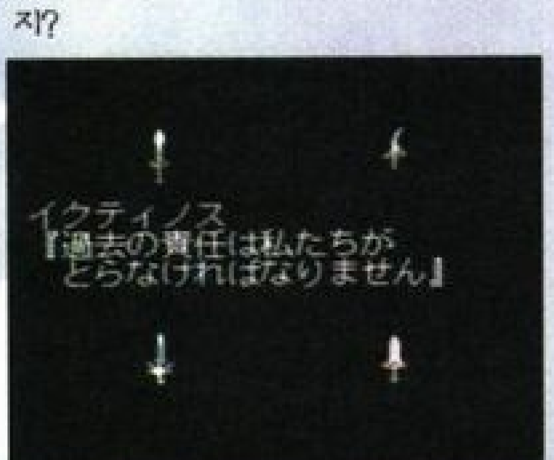
크레멘테: 우리들이 선택한 마스터를 말이지.

디무로스: 신의 눈을 멈추기 위해선...

아트와이트: 도리없지...

익티노스: 과거의 책임은 우리들이 지지 않으면 안됩니다.

크레멘테: 이 목숨과 바꾸어서라도. 그렇지?

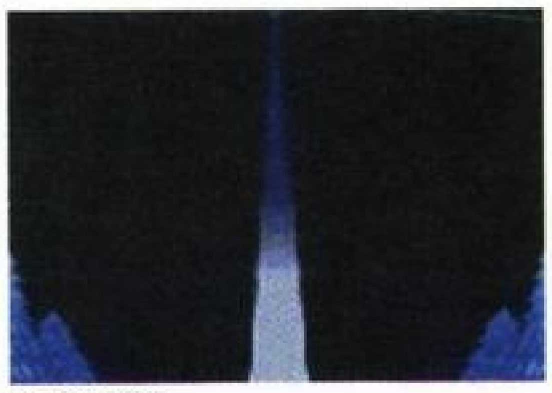


결의하는 소디언들

라디스로우의 최후

드디어 결전의 날은 밝았다. 우리들은 모두 렌즈포의 앞에 모여서 이 역사적인 순간을 지켜보려고 하고 있었다. 하지만 동시에 마을을 습격해 오는 몬스터들. 우리들과 함께 발사에 필요한 최소인원만을 남기고 모두들 괴물퇴치에 나섰다. 드디어 우리들의 기대를 업고 발사된 렌즈포. 하지만 외벽은 아무일도 없었다는 듯이 멀쩡한 것이 아닌가.


완성된 렌즈포


쏘아올려 졌지만...

조수: 집적 렌즈포가 효과가 없다?

병사: 에너지가 확산해 버렸습니다.

조수: 이것은 대체... 출력이 부족했었나? 아니 그럴 리가...

익티노스: 저것으로 부수지 못할 리가 없는데!

우드로우: 그렇다면 뭐가 문제인거지?

병사: 무중력 엘리베이터 작동. 몬스터의 제2진이 옵니다.


엘레베이터가 몬스터의 보급로로...

리트라: 소디언 제군. 그리고 그 사용자들이여.

스탄: 리트라!

리트라: 집적렌즈포로는 외벽을 파괴하는 것이 불가능하다.

루티: 무슨 소리죠?

리트라: 피막 반구의 정체를 이제야 확실히 알았다.

디무로스: ?

리트라: 에너지 업소버다.

익티노스: 녀석. 그런 터무니없는 물건을-

스탄: 에너지 어어?

아트와이트: 간단히 말하자면 에너지 흡수장치.

리트라: 녀석들은 외벽 위에 새로운 이상향을 건설하려고 하고 있다. 그를 위한 에너지를 외피표면의 반구를 사용해 빨아 올리고 있는거지. 그래 지상의 생물들로부터.

스탄: 뭐라고!

리트라: 이대로 방치해두면 작은 생물들부터 천천히 죽음에 도달하게 되어... 마침내는 인간들조차도 에너지를 빨려서 죽어갈거다.

휴리아: 그런...

리트라: 집적 렌즈포의 에너지도 반구에 전부 흡수되어 버린거다.

우드로우: 전혀 손쓸 방법은 없는 것인가...

리트라: 아직 방법은 있다. 바로 에너지 업소버가 없는 곳을 노리는 거다.

루티: 그런 곳이 어디에 있다는거죠?

리트라: 스탄, 나를 쏴라!

스탄: 네?

리트라: 반구가 있는 것은 외피뿐. 최대 출력으로 라디스로우를 쏴서 천상으로의 길을 여는거다.

크레멘테: 그게 무슨 말입니까.

디무로스: 죽을 생각이냐 리트라!

아트와이트: 리트라 그만둬요!

리트라: 나는 인류를 멸망시키고 싶지는 않다. 너희들의 생각도 같겠지...

익티노스: 사령관...

리트라: 무슨 짓이냐 스탄. 시간이 없다! 스탄!

스탄: 집적 렌즈포 발사준비!

루티: 스탄!

스탄: 어디까지 파워를 올릴 수 있지?

조수: 한계를 넘기면 120%까지 가능하지만 폭발의 위험도...

스탄: 관계없어 이것이 마지막이다. 해다오.

조수: 알겠습니다. 집적렌즈회로 접속. 리미터 커트오프. 에너지충전 120% 발사준비 완료.

스탄: 타겟스코프 고정. 목표 종합작전본부 라디스로우.

리트라: 그래. 바로 그거다.

스탄: 발사 10초전. 987654...

리트라: 왜 그러나!

스탄: ...

리트라: 쏴라 스탄!

스탄: 발사...


소멸하는 라디스로우


길이 열렸다

쏘아 올려진 렌즈포는 라디스로우와 리트라를 순식간에 날려버렸다. 리트라의 희생덕분에 천상으로 올라갈 길이 열린 것이다.

디무로스: 사령관이 목숨과 바꾸어 열어준 돌파구다.

크레멘테: 이번에야말로 결판을 내주지.

스탄: 그래 나는 지지 않는다. 자 다이크로프트로 가자!

결전을 앞두고...

자 이제 비행룡을 타기만 하면 바로 다이크로프트로 갈 수 있게 되었다. 하지만 이제가면 돌아오지 못할지도 모르는 길. 비행룡도 얻었겠다 한번 여가저기 지금까지 못 가본 곳을 다녀보기로 했다. 그러다 보니 꽤 여러가지 사실을 발견할 수 있었다.

1. 드래곤의 알

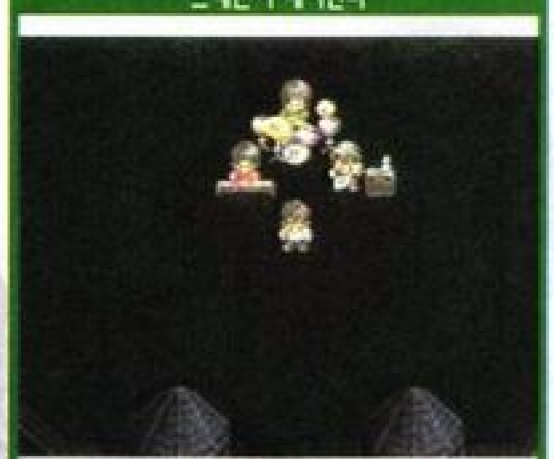
바록의 방에서 얻었던 알을 가지고 리네의 집으로 가니 리리스가 그 알을 달라고 하더군. 뭐 일생의 소원이라나? 그래서 주었더니 며칠뒤 알에서 공룡이 나오지 뭐야. 지은 이름은 구루메. 그런데 입도 고급이라서 특별요리만 먹겠다나? 그녀석이 원하는 요리는 시덴에 있는 죠니네집 요리사. 체리크에 있는 바록집 요리사. 세인갈드성의 요리사. 사이릴의 마리가 각각 만들어 주는데 필요한 재료가 상당히 많고 일일이 사러 다니는 것도 귀찮으므로 미리 도시를 돌아다니며 모든 먹을 것을 약간씩 산 다음 요리사를 찾아다니는 것이 좋다. 요리는 만드는데는 일반재료 이외에도

약간의 재료가 필요한데 열심히 찾아보자.


일을 동생에게 주면



드래곤이 깨어난다


부족한 재료는 마리가 알려준다

2. 마리를 동료로

마지막으로 마리를 만나러 갔더니 아니 마리가 동료가 되어 주는 것이 아닌가. 말하는 폼을 보니 아무래도 지상에 돌아온 직후라면 동료가 되어 주는 듯.



슬퍼마라 마리아!

3. 딘의 콘서트를…

이노슈타트로 가서 옥상 위에 있는 사람에게 말을 걸면 격투기장에서 딘의 콘서트를 볼 수 있는 콘서트 표를 받을 수 있다.(이 노래는 일본에서도 그런대로 인기가 있는듯… 필자가 지난주에 일본의 술집에서 이 노래를 듣고 황당했던 기억이…)



이 사람에게 말을 건다


콘서트의 관람이 가능

4. 테일즈 개발실

리네마을의 동쪽에 있는 숲에 들어가니 모험에 대한 여러가지 정보를 가르쳐주는 사람들이 있었다. 들어두면 도움이 되는 이야기가 많은데… 그런데 그 사람들은 어디에서 그런 일들을 알았을까?



이곳이 남코 개발실이다

5. 격투기장 우승

콩그맨을 동료로 얻은 뒤 다시 투기장에 도전하면 1등을 할 때마다 콤보 커맨드나 채널링같은 멋진 상품을 준다. 그런데 마지막 상대인 와이반은 디무로스의 속성인 불의 속성을 가지고 있기 때문에 전투가 힘든데 땅에 내려섰을 때를 노려서 마신검이나 사자전후 같은 원거리 필살기를 쓰거나 디무로스 이외의 검을 들고 싸우면 된다.


칼을 바꾸어 들어가는 것도 한 방법

5번 이상 우승하게 되면 도깨비 퇴치라는 게임이 추가되는데 이 게임을 클리어하면 주문을 외는 시간을 반으로 줄여주는 아이템을 받을 수 있다.


시간 내에 30명을 해치우면 된다

6. 헤이하치 등장

이 별의 이곳저곳에는 철권의 인기 캐릭터인 헤이하치와 매우 닮은 사람들이 사는 집이 있다. 시덴마을의 남동쪽 섬에는 가위바위보 게임을 시켜주는 헤이하치가, 정크랜드의 서쪽 해변가 마을에는 식물의 종자를 파는 헤이하치가, 그리고 새모양의 섬에 있는 헤이하치는 아이템을 판다.



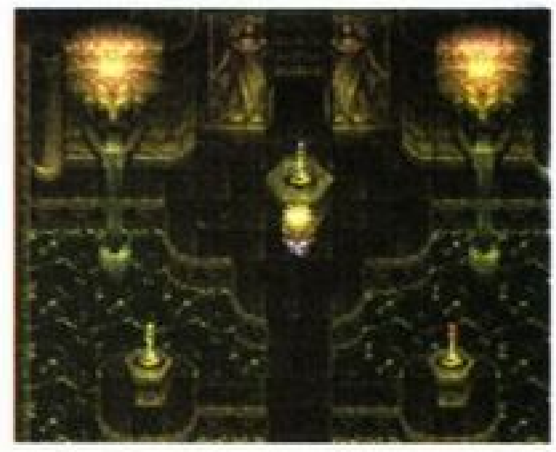
특징적인 머리때문에 한눈에



이런식의 미니게임도 즐길 수 있다

7. 두루아가의 탑

예전에 주인공이 트랩에 빠졌던 던전으로 AC, GC, BC 로트를 가지고 가면 드루아가의 탑이란 던전이 등장한다. 이중 BC로트는 월트의 집에서 얻은 지팡이를 변화시키면 되는데, 이 성은 60층까지 있고 도중의 탈출은 윈드부츠를 사용해서만 가능하다. 일단 열쇠를 얻어 문을 열고 윗층으로 올라가는 단순한 전개. 하지만 각 층마다 일정한 조건을 충족시켜서 클리어하면 아이템을 얻을 수 있다. 특히 38, 45, 48, 58층은 요주의. 59층에는 보스인 드루아가가 있고 60층에서 BC, RC, GC로트를 정해진 곳에 끼우면 빅뱅을 사용할 수 있는 디스크를 받게 된다.

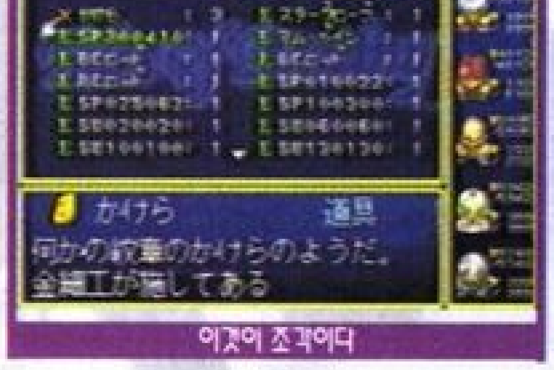

3개의 로트를 꽂으면 문이 열린다


당신의 무적의 드루니가를 이길 수 있을 것인가

마지막 결전

우리를 태운 비행용은 멋지게 날아올라 우리를 다이크로후트에 내려주었다. 기지의 여기저기를 열심히 돌아다니다 보니 조각(かけら)이라는 것이 나오더군. 뭐에 쓰는 것일까 하고 열심히 연구하는데 그 조각을 3개 모은 뒤 이상한 문장을 밟으니 어떤 감옥 같은 곳으로 워프하게 되더군. 동료들이 모두다 독방에 갇혀 있어서 일일이 구출하다보니 한군데의 보물상자에 조각이 하나 더 있는거야.


다이크로후트로



이것이 조각이다

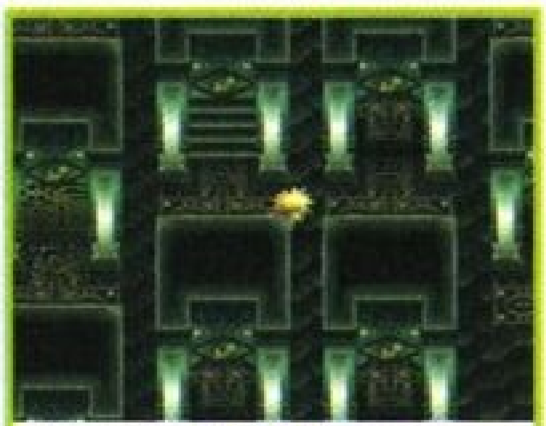
전원을 모두 구출한 뒤에 나오니 아까 지나쳤던 그 문장이 다시 등장. 다른 곳을 더 갈 곳도 없고 해서 그냥 통과했더니 4개의 조각이 빛나면서 그냥 통과가 되더라고. 아 이 4개의 조각은 이 진을 통과하는 열쇠였던 거야. 그 다음에는 넓은 방에 거울이 가득찬 곳이 등장하는데 거울이 깨지길래 재미있어서 거울을 전부 깨다가보니 계단이 나오더라고. 자 이 곳도 또 통과.



모두를 구하자


조각이 4개라면 무사 통과

그런데 다음으로 가니 양쪽에 문이 있고 이상한 석판이 있는 방이 나왔어. 뭐 수정의 고독을 이겨낸 자에게 문이 열린다나? 왠 헛소리를 하면서 방을 나오려고 방 가운데 돌을 밟으니 어라 나혼자 어디론가 날라가버린 거야. 정신을 차리고 여기저기를 다녀보았지만 동료들이 행방은 오리무중. 던전 내에 있는 거울 앞에 자신의 모습이 비춰게 되면 자신과의 전투가 벌어지게 돼. 그 전투를 피하기 위해서는 방 안에 있는 이상하게 생긴 기중 같은 것을 가려서 자신이 거울에 비치지 않게 하면 되더라고. 그리고 던전 곳곳에는 갖가지 색의 수정들이 있는데 그 수정들은 모두 동, 서, 남, 북, 아래쪽의 5방향으로 돌리는 것이 가능했어. 그리고 어던 가애는 수정을 밟게되면 입구로 돌아오게 되는 방이 있는데 그런 경우에는 입구 근처에 있는 스위치를 끄면 방안이 어두워지는 대신 어디론가 날라가게되는 현상이 사라지지 뭐야. 아마 실마리는 그 안에 있겠거니 하고 생각하고 어둠 속을 열심히 뒤지다 보니 동료들의 목소리가 들리는 방이 있지 뭐야.


유리를 깨라


5방향으로 전환가능



이것이 단서다


위치를 대략 기억한 뒤 스위치를 내리는 것이...

스탄: 모두들 내말이 들려?

우드로우: 무사했군.

휘리아: 다행이다...

루티: 잠깐 스탄! 당신 지금 어디에 있는 거야?

스탄: 수정으로 둘러싸인 구역에 갇혀있어.

우드로우: 나올 수 있겠나?

스탄: 방법을 모르겠어요. 그쪽에 뭔가 단서는 없습니까?

우드로우: 단서라고 해도...

루티: 역시 이것과 관련이 있는 게 아닐까?

스탄: 무슨 단서가 있나?

루티: 벽에 쓰여져 있어 W U ESEWN이라고. 화이트,블루 오렌지 ,핑크,그린 ,라이트블루 옐로우

스탄: 무 뭐라고? 다시 한번 말해 줘.

루티: WUESEWN이라고. 알았어?

스탄: 알았어... 하지만... 무슨 의미가 있는거지?

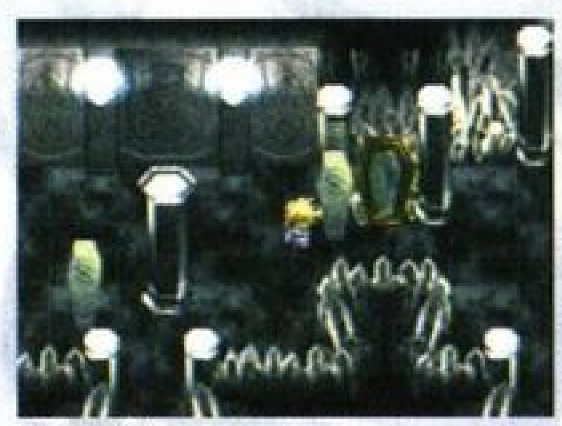
루티: 의미? 모르겠어.

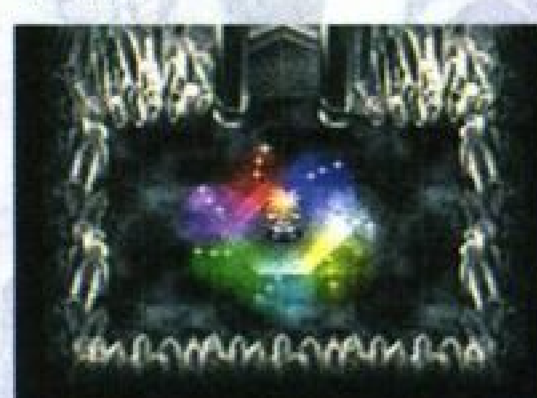
스탄; 너무 무책임하잖아.

우드로우: 그런데 스탄군. 이쪽에는 아무런 장치도 없다. 그쪽 에리어에는 별다른 장치가 없나?

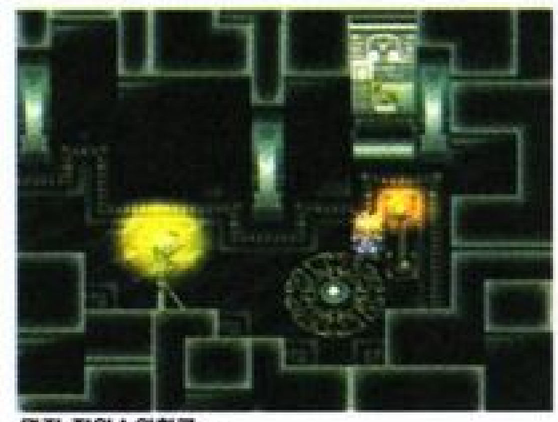
스탄: 글쎄요... 하여튼 찾아보죠.

음... 자 생각해보자. 색깔이 다른 7개의 문자. 사용된 철자는 W.U.E.S.N의 5개... 어라 동서남북? 그러면 U는 뭐지? 아하 바로 언더를 의미하는 거군. 그래 이 암호는 수정과 관련된 것이 틀림없어. 각 색깔에 대응되는 수정을 해당되는 방향으로 돌려놓으면 되는거야. 그러면 수정은 전부 7개가 있다는 소리인데... 이런 그러면 흰색, 파랑색, 녹색을 빼고는 모두다 깜깜한 방에서 박치기를 해야 한다는 결론이군. 열심히 돌아다니며 수정을 표시대로 해놓고는 동료들과 대화가 되는 방으로 갔지만 아무 차이가 없었어. 어라 이상하다. 내가 실수를 할리가... 그런데 다시 한번 확인하면서 다니다 보니 이상한 얼음기둥같은 것이 보이더라고. 그것을 깨고는 다시 친구들과 대화가 되는 방으로 왔더니 나는 무사히 친구들에게 돌아갈 수 있었어.


거울을 가리자


무사귀환

친구들과 합류한 나는 용기백배해서 다음 구역으로 갔어. 그곳에는 처음부분과 비슷한 던전이었는데 거울 앞에 다가가도 변화가 없지 뭐야. 좀 이상하다고 생각하고 잘 찾아보니 던전의 전원을 켜는 스위치가 있었어. 그 스위치를 켜고 워프존을 돌아다니며 이상한 문장을 4개 여니까 세이브존과 함께 문이 열리고 우리는 이제 마지막이 다가왔음을 예감하게 되었지.


먼저 전원스위치를...


문장을 모두 개방하면 된다

우드로우: 이것은...

휘리아: 어머 싫어!

루티: 무 뭐야 이건...

스탄: 사람이 죽어있다...

크러멘테: 아니 죽은 것은 아니다.

스탄: 뭐?

크러멘테: 정확하게는 깨어나고 있는거지.

익티노스: 아마도 지상에서 빨아올린 에너지가 흘러 들어가고 있을거야.

우드로우: 이런 것들을 위해 지상은 죽어가고 있다는 건가.

루티: 용서못해!

디무로스: 스탄 부숴버리자.

믹트란: 그만둬.

스탄: 믹트란이냐!



잠들어있는 천상인들

미트란: 이곳을 부순다고 아무것도 변하지 않아. 결판을 내지 않겠나? 그대 결전에 어울리는 장소. 신의 눈이 있는 곳에서…

스탄: 원하는 바다!

미트론: 이대로 안으로 들어와라. 나는 도망가지도 숨지도 않아.

스탄: 어디냐 믹트란!

믹트란: 후후후 겁도 없이 왔구나.

스탄: 믹트란!

루티: 이런 짓을 해서 대체 원하는 것이 뭐죠?

믹트란: 천상의 국민들을 되살리는 거다. 다스릴 백성이 없는 왕만큼 불쌍한 것도 없잖아.

휘리아: 그를 위해 지상 따위는 어찌되어도 좋다는 것입니까?

믹트란: 먼 고대의 시대. 전쟁을 시작한 것은 지상의 국민이다. 당연한 희생이라고 말해도 좋지.

아트와이트: 그 책임이 누구에게 있다고 생각하고 있지?

디무로스: 천상의 압정 때문에 지상은 빈곤에 허덕이고 있었어.

믹트란: 변명은 얼마든지 댈 수 있다. 나는 단지 진실을 말한 것 뿐이야.

익티노스: 그것은 사실의 일부분에 지나지 않아. 천상측의 변명이다!

크레멘테: 너희들은 벨크란드라고 하는 비인도적인 무기를 지상에 쏘아대지 않았나.

믹트란: 벨그란드는 보복에 지나지 않아. 그렇다면 소디언의 개발은 인도적이라고 말하려는 거냐?

디무로스: 뭐라고?

믹트란: 자 그렇게 흥분하지 말게나. 모처럼 여기까지 온 손님이니까. 그만한 대접은 준비해 두었지.

우드로우: 대접이라고?

믹트란: 자 감동의 대면이다. 나와도 좋다.

스탄: 뭐라고?

루티: 리온?

스탄: 살아있었군…

리온: ……

우드로우: 왜 그러나 리온군.

믹트란: 하하하 소용없다 제군들. 그는 죽었으니까. 지금 그는 살아있는 시체에 지나지 않아. 주인의 명을 충실히 따르는 인형이지.

리온: ……죽여다오……

스탄: 리온?

리온: 나를……빨리……

믹트란: 가라 리온. 아니 살아있는 시체여. 녀석들을 죽여라!

스탄: 리온…

우드로우: 스탄군…

스탄: 알아요 하지만…

우드로우: 해야만 한다. 리온군을 위해서도!



좀비가 된 리온

리온은 지난번에 싸웠을 때의 강화판. 하지만 전투방법은 같으므로 동일한 요령으로 싸우면 된다.

믹트란: 야 여흥으로는 대단한 볼거리였다. 제군.

스탄: 너… 사람의 목숨으로 장난을 하다니… 용서못해!

믹트란: 아직 쓴맛을 덜 본 것같구나. 대체 네가 무엇을 할 수 있다는거지?

루티: 지난번과 똑같이 취급하지마.

디무로스: 더이상 네게 장점은 없다.

믹트란: 그렇다면 오거라. 내 힘을 알게 해주지.



기본으로 하늘에 떠있는다

기본으로 믹트란의 장점은 하늘을 날아다닌다는 것과 분신을 사용한다는 것이다. 일단 날아다니는 녀석에게 일격을 가해 아래로 떨어뜨린 뒤에 일제공격을 가하자.

믹트란: 하하하하! 상당히 즐겁게 해주는구나. 그렇다면 내 진짜 힘을 보여주지. 1000년전의 그때처럼 말이다!

스탄: 신의 눈이냐!

루티: 빛을 뿜기 시작했다!?

익티노스: 신의 눈의 에너지가 믹트란에게 흘러 들어가고 있습니다.

크레멘테: 녀석 제정신인가?

믹트란: 쿠쿠쿠… 힘…힘이 정말 끓어오른다… 우하하하하하! 이 세상은 나의 것이다. 죽어라 벌레새끼들!



네오믹트란…그런데 생긴 것과는 달리…

믹트란이 변신한 네오믹트란은 체구가 엄청나게 커지기는 했지만… 아주 시시하다. 걱정 필요 없음.

믹트란: 이런 바보같은… 윽… 그냥은 죽지 않는다… 모두들… 다 데려가 주지… 으악!

스탄: 뭐지? 이 울림은?

디무로스: 다이크로프트가 낙하하고 있다!?

휘리아: 어쩌면 좋죠?

스탄: 제길 이대로라면 지상이…

디무로스: …… 외피를 파괴한다!

스탄: 디무로스 하지만 어떻게 해서?

아트와이트: 우리를 신의 눈에 꽂아요.

스탄: 뭐?

익티노스: 우리들의 코아에는 신의 눈과 같은 성질의 렌즈가 들어 있습니다. 그것을 공명진동시켜서 연쇄적으로 외피를 부수겠습니다.

스탄: 기다려! 코아크리스탈이 부서지면 너희들은…

크레멘테: 영원한 이별이라고 하는거지.

스탄: 안돼! 그런 짓은 할 수 없어. 더이상 희생 따위는 필요없다고. 무슨 무슨 방법이 있을거야!

디무로스: 서둘러라. 이젠 시간이 없어! 아니면 이 세상을 파괴할 생각이냐!

스탄: 하지만…

익티노스: 우리들의 분신인 마스터가 죽었을 때 우리들도 죽었어야 했습니다.

크레멘테: 그러니까 더이상의 미련 따위는 없어.

아트와이트: 이 목숨. 지구를 구하기 위해서라면 아깝지 않습니다.

스탄: 하지만 그런 짓을…

디무로스: 괜찮다 스탄. 나는 너무 오래 살았어…

스탄: 모두들… 미안해…

우드로우: 대대로 우리 켈빈가를 위해 잘도 일해주었다. 고맙다. 익티노스.

익티노스: 그 말이면 충분합니다.



최후의 선택이다

우드로우: 안녕이다 익티노스!

휘리아: 크레멘테… 지금까지 정말 고마웠어요. 내가 여행을 계속할 수 있었던 것은 당신이 있어주었기 때문이야. 정말 감사해요.

크레멘테: 뭘. 그런걸 가지고. 나도 즐거웠으니까 피장파장이지.

휘리아: 네.

크레멘테: 너는 이제 혼자서도 충분하다. 너는 강한 여자니까… 잘 살아라.

휘리아: ……네

루티: 아트와이트…

아트와이트: 아무말 하지 않아도 좋아. 당신의 기분은 알고 있으니까…

루티: 안녕이란 말따위… 하지 않겠어!

아트와이트: 당신답군. 하지만 당신 어머니와의 약속을 지킬 수 있을 것 같아.

루티: 어머니와의 약속?

아트와이트: 당신을 돕는 일… 크리스 카트레트는 그것만을 원했었어… 자 이제 시간이 없군. 이젠 이별이야…

루티: 고마워 아트와이트…

아트와이트: 그래 그것으로 좋아. 당신은 앞으로도 솔직하게 살도록 해요.

스탄: 디무로스…

디무로스: 마지막으로 한마디만 해두지. 나는 거짓말을 했다. 너는 선택받은 존재가 아니야.

스탄: ……!

디무로스: 본래 인간사이에는 의사소통을 하는 힘이 있었지. 하지만 긴 시간 속에서 천지전쟁이 시작될 쯤해서는 인간은 그것을 잊고 있었다. 너는 나와 만나기 전부터 그 자질에 눈떠있었던거야. 그것은 대단히 희귀한 일이기는 하지만 특별한 일은 아니지. 그 자질은 모든 이의 안에서 잠자고 있는것이니까.

스탄: 뭐야 그런 것이었군… 신경쓰지마. 나는 별로 신경쓰고 있지 않으니까.

디무로스: … 언젠가 누가 말했었지. 모든 인간이 너같다면 세상을 변화시킬 수 있을거라고. 확실히 너희들이라면 해낼 것같은 예감이 든다. 이 세상을 지금은 우리들이 지

킨다. 하지만 이 세계가 어디로 갈 것인가는 너희들이 정하는거다. 좋은 세상을 만들어다오. 너희들이라면 할 수 있다.

스탄:그래 약속하지…

디무로스:안녕이다 스탄!

크레멘테:뭘 멍하니 보고 있는거냐.

익티노스:이제 얼마 버티지 못해!

아트와이트:우리들이 하는 일을 헛되이 하지 말아요. 디무로 빨리 도망가!

스탄:모두들 미안!

우리는 소디언들을 뒤로하고 그 자리를 떠나기 시작했다. 차츰 부서져 가는 소디언들. 이럴때 기껏 내가 할 수 있은 걸음아 나 살려라 라고 도망치는일 뿐이란 말인가. 제길.... 빌어먹을....

디무로스:스탄…

아트와이트:서두릅시다. 이젠 시간이…

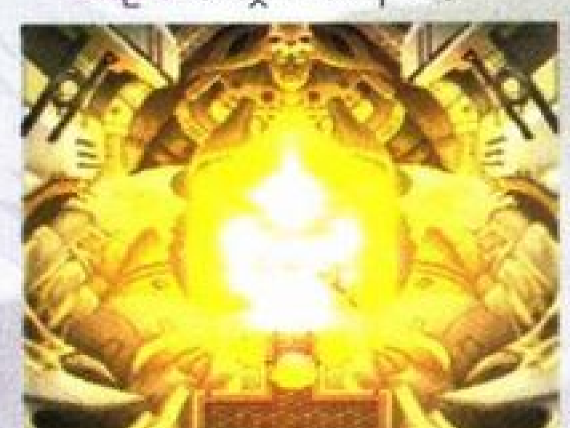
크레멘테: 우리들은 행복했었는지도 몰라. 자신의 반신을 잃어 실의에 빠져있던 중, 마지막에 좋은 마스터를 만나게 되었으니까.

디무로스:그들을 죽게 할 수는 없죠.

익티노스:자 과거는 우리들의 목숨으로 청산합시다.

아트와이트:자 하죠 크레멘테.

크레멘테:자 이것이 마지막이다.



소디언들의 최후



신의 눈과 함께 부서져가는 외피

소디언들은 동료들의 행운을 빛과 함께 산화했다. 신의 눈의 폭발과 함께 별을 덮고있던 외피도 모두 함께 사라져 갔다. 다시 별에 생명이 찾아 온 것이다.

내이름은 스탄 엘윈. 나는 언제나 처럼 내 침대 위에서 따뜻한 취침을 즐기고 있었다. 윽 그런데 마녀같은 내 동생의 손길이 나를 깨우는 것이 아닌가. 밖에 손님이 와있다나? 으 바카스라도 놀러왔나 하고 나가보니...



1년만의 재회

스탄:어라, 모두들! 어떻게 이곳에?

휴리아:1년 뒤에 또 만나자고 한 것은 스탄씨였잖아요.

첼시:그래그래

스탄:아 그러고 보니…

우드로우:설마 잊고 있었나?

스탄:아… 저…

마리:변함없군.

죠니:뭐 좋잖아.

콩그맨:어어~ 스탄 여기에서 빈난 것이 100년만. 결판을 지어볼까?

첼시:안돼요. 모처럼의 재회니까.

콩그맨:시끄러워! 꼬마는 잠자코 있어!

첼시:꼬마가 아니야!

스탄:아 그러고 보니…

우드로우:왜 그러지?

스탄:루티는? 함께 있지 않는거죠?

우드로우:음… 그것은…

스탄:설마, 녀석의 몸에 무슨 일이 생긴 것은!

우드로우:입다물고 있으란 말을 들었는데… 실은…

루티:여기다!

스탄:좀 기다려. 어디에서 나온거지?

루티:느리군 스탄. 너 촌에 묻혀 살면서 실력이 떨어진 것 아니야?

스탄: 쓸데없는 참견이군. 제발 그 촌이란말 좀안 쓸수 없냐!

루티:도리없잖아? 다른 마을은 다 개발이 진행되고 있는데 이 동네만은 그대로니 말이야.

죠니:뭐 그렇게 말하지 말아요. 이런 희귀한 시골도 하나쯤 있는 것이 좋으니까.

스탄:죠니씨… 그거 위로라고 하는 겁니까?

우드로우:세상이 겨우 부흥의 길목에 들어섰지만 큰일은 지금부터다.

첼시:천리길도 한걸음부터라는 말도 있잖아요.

우드로우:그래. 바로 그거다. 이 세상을 지켜준 그들을 위해서도 우리들이 멈춰 있을 수는 없지.

휴리아:말하고 싶은 것이 잔뜩 있습니다만…

루티:그래… 무슨 이야기를 해도 결국은 그 녀석들 이야기가 되어버린다니까.

스탄: 디무로스들이 구해준 이 세계다… 우리들의, 아니 전원의 힘으로 좋게 해나가지 않으면! 하여튼간 모두 힘내자!

일찌기 이 땅에 별이 떨어졌다....

이 별의 충돌을 발단으로 한 천지전쟁으로부터 긴 시간이 흐르고...

인류는 다시 전쟁을 일으켜 자신들을 멸망의 길로 인도하려고 했다.

암흑으로 변한 지상에서 사람들은 자신의 존재의의를 묻는다....

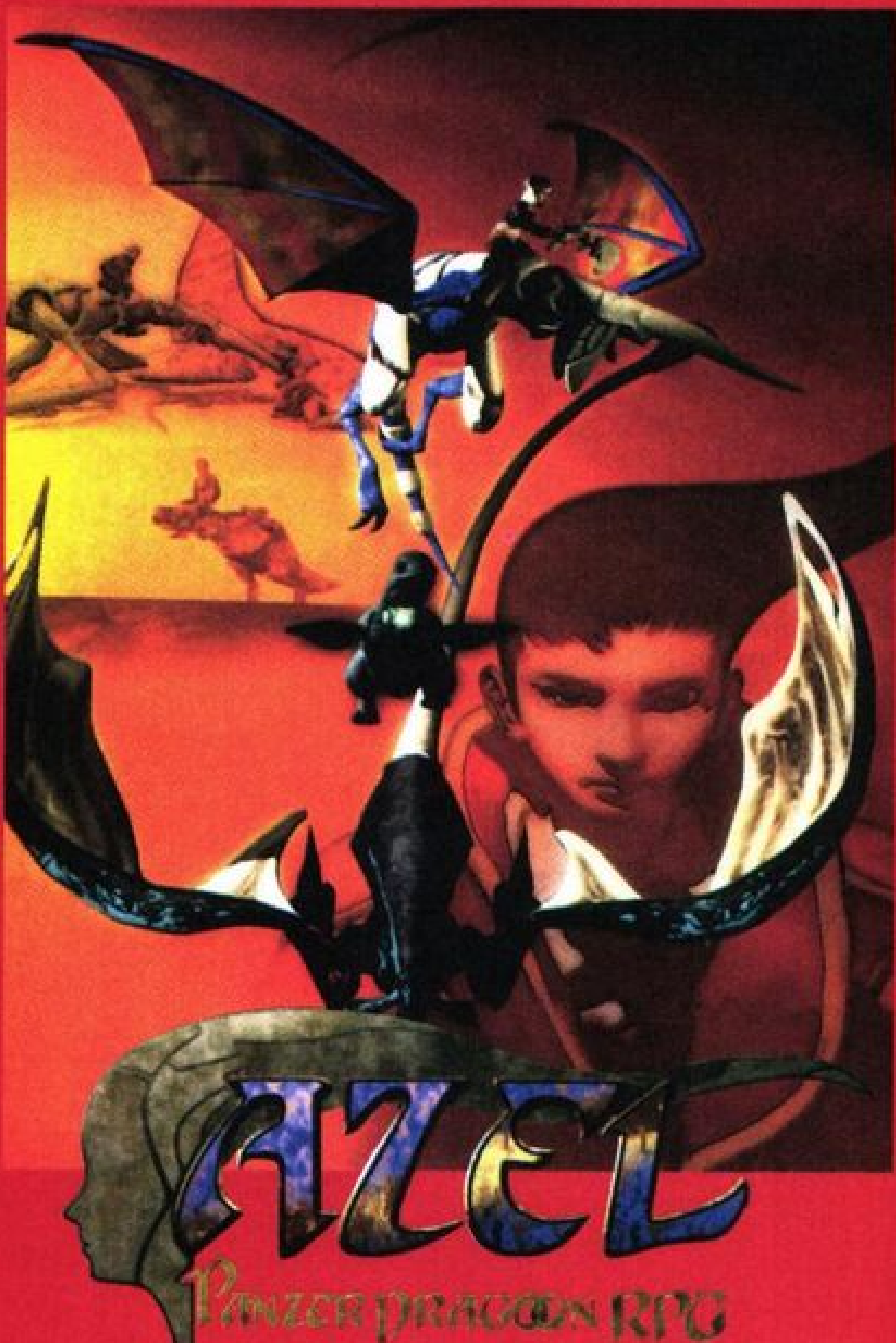
그리고 마지막 희망의 빛은 기적으로 그 모습을 바꾸어.....

자신들의 반신이었던 암흑의 화신에게서 빛이 있는 세상을 되찾았다....

하지만 이 세상을 구한 의지를 가진 검들의 존재를 아는 사람은 거의 존재하지 않았다....

그래서 나는 이야기를 계속한다....

운명의 바퀴가 다시 돌기 시작하는 그때까지....



팬저 드래군RPG

아젤

세가가 내놓는 또 하나의 팬저 드래군. 3D 슈팅 게임과 롤플레잉 게임을 혼합한 새로운 형태의 게임이다. 이번호에는 환상의 세계, 아젤의 세계를 완전 분석한다.

■제작사:세가
■장르:RPG
■발매일:1월 29일
■발매가:6800엔

그래픽	★★★
조작감	★★★★
스토리	★★★★
연출	★★★
사운드	★★★
소장가치	★★

아젤의 게임 시스템에 대해

아젤은 다른 게임과는 상당히 판이한 시스템을 가지고 있다. 롤플레잉게임보다는 어드벤처와 아케이드의 혼합에 가깝다고 할까? 마을이나 필드내에서의 소통수단인 LCS(Lock-on Communication System)라는 것이 요즘 어드벤처 게임과 나름대로 유사한 느낌을 준다. 일반 필드에서는 가까이 다가가면 억세스(ACCESS)와 엔터(ENTER), 브레이크(BREAK)의 3가지로, 마을에서는 근거리(NEAR)와 장거리(FAR)의 두가지로 나뉜다.

NEAR는 바로 옆에서 이야기하는 것으로 대화를 위해 사용되고, FAR는 멀리서 대화를 엿듣는데 사용할 수 있다. 이는 거리에 따라 차이가 나므로 엿듣고 싶을 때엔 멀리 있어야 한다. 일반 필드에서는 특별하게 신경쓸 필요가 없다.

드래곤, 변형 진화형 생물!

이 게임에서 가장 독특한 존재인 드래곤. 게임을 통해서 성장시켜 나가는 맛도 상당한데, 타입에 따라 능력치가 다르지만 언제나 마음대로 변신할 수 있다.

필자는 암 윙으로 게임을 클리어했는데 아마도 진행하기에 따라 다른 단계로도 진화를 하는게 아닐까? 하지만 세스토렌과의 싸움에서 나타나는 드래곤은 아이 윙까지이니 한단계 더 진행한 것으로 보인다. 필자는 베이스 윙에서 바리언트 윙, 스트라이프 윙, 판저 윙, 아이 윙(날개에 눈이 달려있다), 암 윙의 6단계까지 진행하는데 성공했다. 분기점이 있어서 다르게 진화한다면 좋았을걸…이라고 생각하지만, 그런 것만도 아닌 것 같다. 한가지 변수가 있다면 캠프에서 드래곤과 의사소통을 할 수 있다는 점이다. 상당히 단순한 이벤트로 캠프에서 드래곤에게 다가가면 '웃어준다', '몸을 만져준다', '부추를 준다', '무시한다'의 4가지중 하나를 선택할 수가 있는데 몸을 만지거나 웃어주면 좋아하고 부추를 주거나 무시하면 싫어한다. 이것이 어떠한 요소로 작용하는지는 모르지만 드래곤의 레벨에도 뭔가 작용하지 않을까. 하지만 이것보다는 버서크와 관련이 더 깊은 것으로 보인다.

전투 시스템

매우 특이하지만 이부분은 실패작인 것같다. 전투 레이더라는 것을 도입해서 드래곤의 위치를 바꿈에 따라 드래곤이 입는 피해가 달라지고, 이것을 실시간으로 해서 긴장감을 주려한 것으로 보이지만 결과적으로는 긴장감이 느껴지지 않는다. 그저 반복적으로 좌, 우로 버튼을 눌러주면서 게이지가 차기를 기다리면 될 뿐이다. 일단 시스템 소개부터 하자.

전투 시스템은 기본적으로 2가지가 주축이 된다. 전투 레이더와 싱크로너스 게이지가 그것이다. 전투 레이더를 보면 노란색의 드래곤형태가 현재 드래곤의 위치이다. 당연히 레이더의 가운데는 적. 적의 전방, 측방, 후방의 4구역으로 나뉘어 빨간색, 무색, 녹색의 세가지 구역이 있다(이는 적에 따라 변하고, 같





은 적이라도 변화하는 경우가 있다). 적색구역은 적의 공격이 가장 극심한 부분이어서 드래곤이 입는 피해가 매우 크다. 무색지역은 적의 공격이 있기는 하지만 그다지 심하지는 않은 구역이고, 녹색은 안전지대. 즉 적이 공격을 할 수 없는 구역이다. 싱크로너스 게이지는 화면 우측아래에 있는 빛나는 막대로 시간이 지남에 따라 차오른다. 이 게이지가 몇 개가 차있느냐에 따라 사용할 수 있는 버서크가 차이가 나므로 현명하게 판단하여 사용해야 한다. 또한 좌, 우로 움직일 때에는 게이지가 차지 않는다.

전투의 기본은 적의 약점을 찾아서 공격하는 것이다. 적의 주위를 회전하면서 살펴보면 반짝거리면서 'WEAK POINT'라고 나오는 부분이 있고, 이곳을 공격하면 일반적인 경우의 몇배에 해당하는 피해를 입힐 수 있다. 이건 후반으로 갈수록 심해지며, 약점 이외에는 대미지를 안입는 적도 있다.

추가로 상태이상에 대해서 설명한다. 전투하는데 큰 어려움을 주지는 않으니 무시해도 큰 상관은 없지만 알아두면 도움이 될 것이다.

- ■ 노멀 : 일반적인 상태.
- ■ 스턴 : 마비된 상태. 드래곤이 좌, 우로 이동하는 것 이외의 모든 행동이 불가능하다.
- ■ 포이즌 : 중독상태. HP가 계속 내려간다.
- ■ 슬로우 : 싱크로너스 게이지가 차는 속도가 느려진다.
- ■ 스톱 : 좌, 우이동이 불가능해진다.
- ■ 페인 : 호밍레이저의 위력, 드래곤의 방어력이 50% 줄어든다.
- ■ 바인드 : 싱크로너스 게이지가 한 게이지 이상 차지 않는다.

아이템 일람

물론 여기 정리한 것 이외에도 더 많은 아이템들이 있지만 일반적으로 게임진행에 필요한 것들은 다 정리했으니 참고하면 좋을 것이다.

회복용 아이템

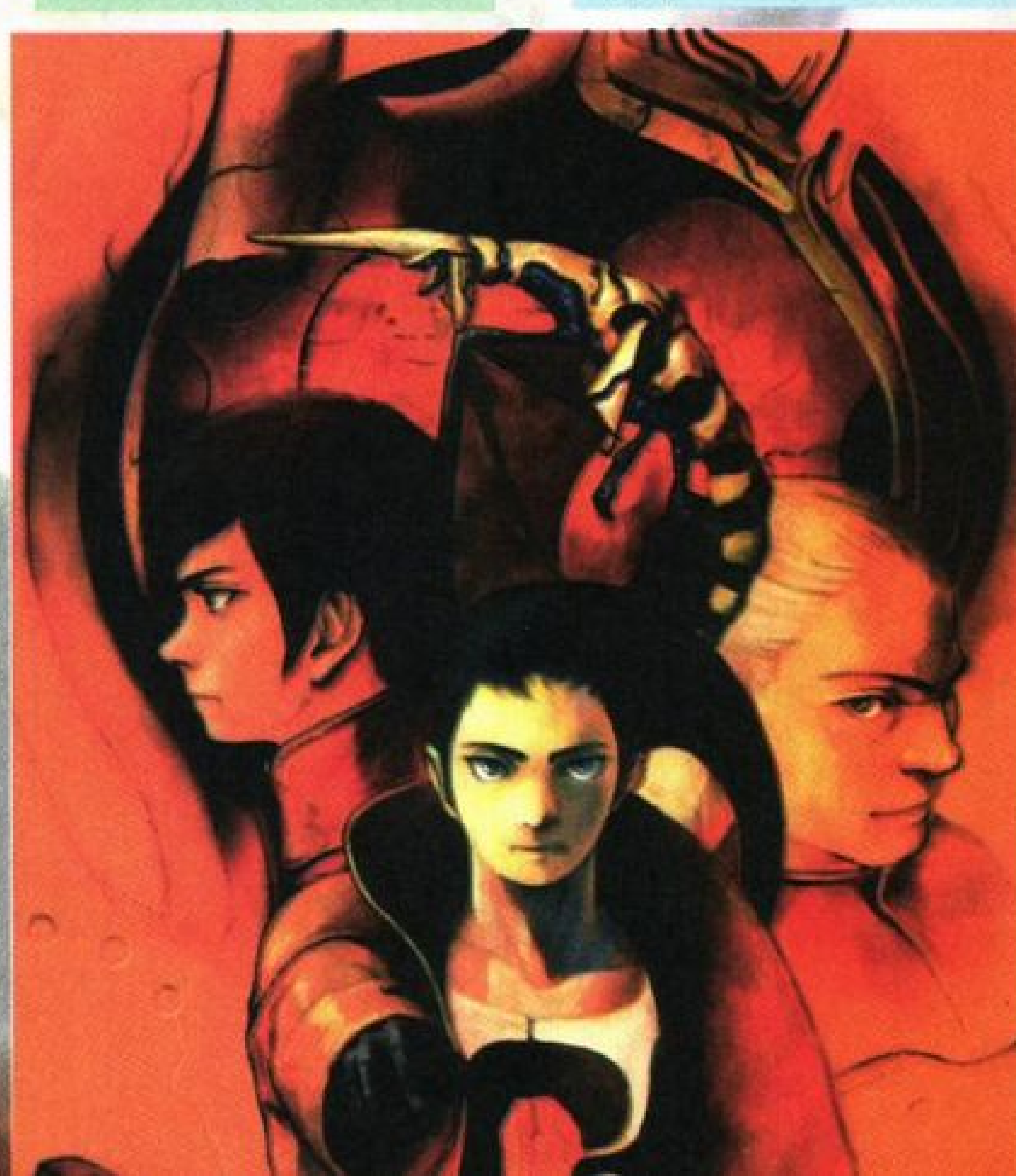
- 블루 그라스 : HP를 200 회복한다.
- 옐로우 그라스 : HP를 500 회복한다.
- 레드 그라스 : HP를 1000 회복한다.
- 엑텔 그라스 : HP를 전부 회복한다.
- 블루 마나 : BP를 50 회복한다.
- 옐로우 마나 : BP를 100 회복한다.
- 레드 마나 : BP를 250 회복한다.
- 엑텔 마나 : BP를 500 회복한다.
- 넥타르 : HP와 BP를 전부 회복한다.
- 스턴 클리어 : 스턴상태를 회복시켜준다.
- 포이즌 클리어 : 중독상태를 회복시켜준다.
- 슬로우 클리어 : 슬로우상태를 회복시켜준다.
- 스톱 클리어 : 스톱상태를 회복시켜준다.
- 페인 클리어 : 페인상태를 회복시켜준다.
- 바인드 클리어 : 바인드상태를 회복시켜준다.
- 올 클리어 : 모든 상태이상을 회복시켜준다.

공격용 아이템

- 바도칩 : 광범위한 위력을 가진 손으로 던지는 폭탄.
- 바뎀칩 : 파괴력을 강화한 손으로 던지는 폭탄.
- 바다즘칩 : 최강의 손으로 던지는 폭탄.
- 플래쉬 : 적의 눈을 멀게 해서 전투에서 도망친다.
- 짜노스칩 : 적의 공격을 일정시간동안 방어한다.
- 류브칩 : 레이저의 공격력을 상승시킨다(전투중에만).
- 짜오칩 : 방어력을 상승시킨다(전투중에만).
- 류리어칩 : 게이지가 차는 속도가 빨라진다.

총과 관련된 아이템

- 하이발칸 : 발사탄수를 늘려 공격력이 높아진다.
- 하이파워 : 총의 위력이 증가한다.
- 버서크에이드 : BP가 조금 회복된다.
- 스나이퍼 : 적의 약점을 맞추면 위력이 증대한다.
- 와이드 : 목표 주위의 3개의 적을 공격한다(위력감소).
- 크리티컬 : 명중률이 떨어지지만 위력은 크다.
- 익스트림 : 총의 위력이 2배가 된다(추천! 강력한 만큼 도움이 된다. 레이저보다 강력하고, 원하 곳을 공격할 수 있다).
- 버서크리치 : BP가 어느정도 회복된다.



버서크 일람

버서크는 드래곤이 어떤 상태냐에 따라 요구BP가 달라지기 때문에 따로 설명하지 않는다. BP를 적게 쓰고 싶으면 심기형(?)에 가깝게 하자. 하지만 일반적인 경우 버서크를 쓸 일은 거의 없으며 차라리 레이저를 난사하는 것이 나은 경우가 대부분이다.

어택 클래스(ATTACK CLASS)

- ■ 다오르 : 적을 추적, 관통하는 레이저.
- ■ 라크마기오 : 하늘에서 내려오는 빛기둥
- ■ 다오르엔데 : 강력한 호밍레이저. 다오르의 강화판.
- ■ 기리크 : 천지를 가르는 강력한 번개.
- ■ 비크시오마 : 무수한 빛의 화살이 적을 향해 날아간다(보기에 가장 좋은 버서크).

스피리첼 클래스 (SPIRITUAL CLASS)

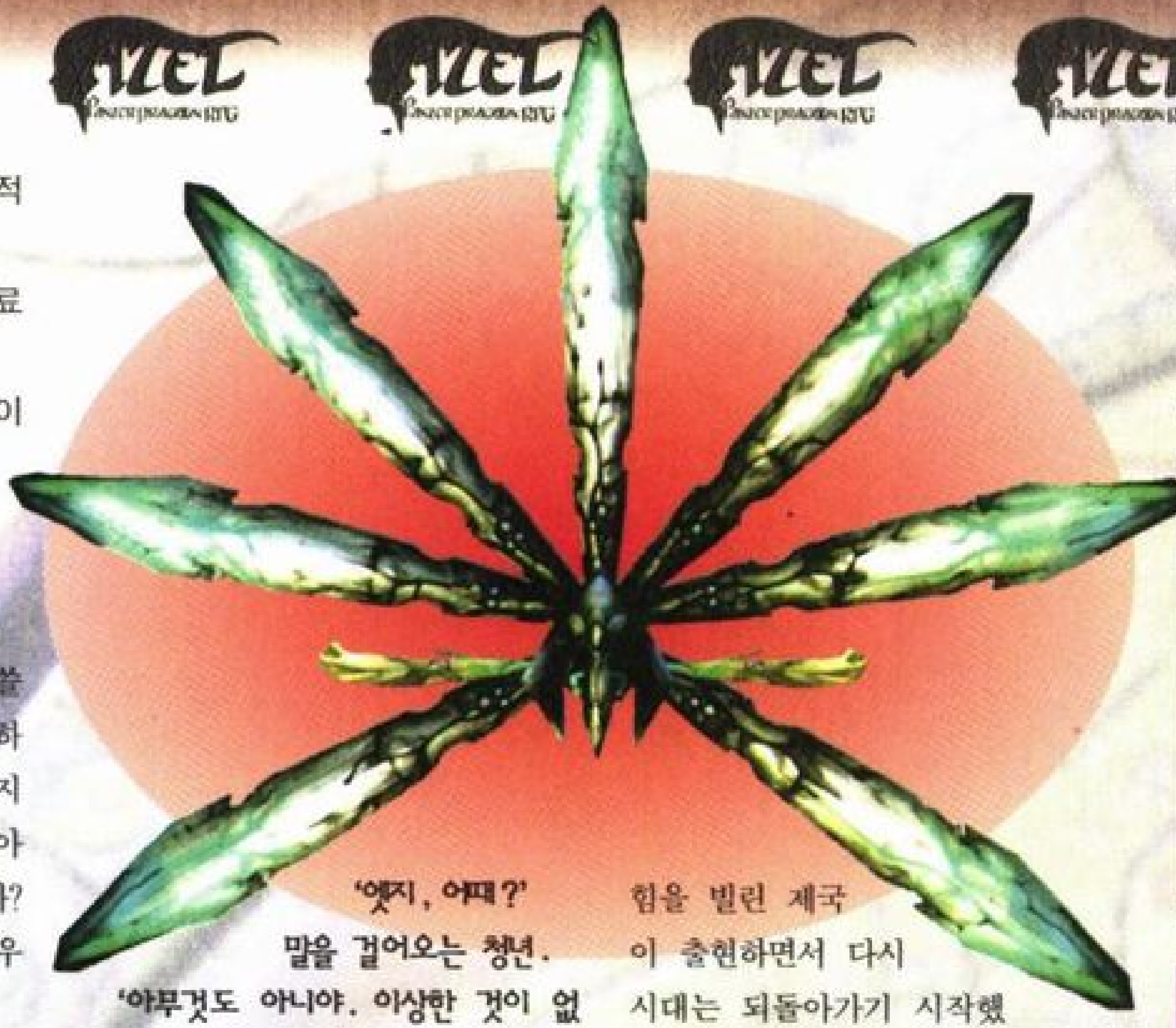
- ■ 바도 : 고열의 불덩이가 적을 향해 날아간다.
- ■ 아밧츠 : 고주파진동의 충격파
- ■ 바뎀 : 대기를 울리는 거대한 폭발을 일으킨다.
- ■ 바다즘 : 모든 것을 불태워버릴 정도의 거대한 폭발이 일어난다.
- ■ 프레이스카로스 : 거대한 불새(?)가 등장, 화면을 휩쓸어 버린다.

디펜스 클레스 (DEFENSE CLASS)

- ■ 메리트 : HP를 회복한다.
- ■ 한보르그 : 충격대응 에너지구슬.
- ■ 메리소나 : HP가 대량으로 회복된다.
- ■ 짜노스 : 적의 공격을 일정시간 막아준다.
- ■ 메리오크스 : HP를 완전히 회복한다.

어질러티 클레스 (AGILITY CLASS)

- ■ 잠드 : 적을 베어버리는 바람칼.
- ■ 라테오 : 적의 눈을 멀게해서 도망친다.



■ 잠하르트 : 여러개의 바람칼이 적을 쓰러뜨린다.
■ 에크에라 : 모든 상태이상을 치료한다.
■ 잠크레트 : 무수히 많은 바람칼이 나와 적을 쓰러뜨린다.

풀 게이지 클래스 (FULL-GAUGE CLASS)

이 부류는 각 형마다 하나밖에 쓸 수 없다. 3개의 게이지 모두를 사용하는 대신 BP는 사용하지 않는다. 하지만 세 게이지를 모두 쓸 정도라면 아이템을 사용하는 것이 이익이 아닐까? 게다가 보스가 아니라면 쓸만한 경우도 없다.

■ 케미토마(표준형) : HP를 일정률 회복시킨다.
■ 류브(공격형) : 레이저의 공격력이 높아진다.
■ 케토키스(심기형) : BP를 일정정도 회복시킨다.
■ 류리아(기동형) : 게이지 회복률이 높아진다.
■ 짜오(방어형) : 방어력이 올라간다.

엑스트라 클래스(EXTRA CLASS)

이것은 필자도 하나를 놓쳤는데 그중 기억 나는 것은 데아투프 하나(마지막에 탑으로 가기 직전에 드래곤과 얘기하면 얻는다). 솔직히 이런 것은 모으는데 의미가 있는 것이 아닐까. 전투에는 그다지 필요하지 않다.

■ 로도크 : 출력이 불안정한 레이저
■ 가노크 : 고출력집중형 레이저
■ 레우코 : 유도관통형 에너지파
■ 데아투프 : 공성생물을 소환한다.

스토리 라인

오프닝

유적발굴장. 한 소년이 하늘을 보고 있다.



'엣지, 어때?'

말을 걸어오는 청년.

'아무것도 아니야. 이상한 것이 없어. 이런 것이 실전이라니.'

'맘편해서 좋군.'

'루아는 알아? 우리들은 여기서 무엇을 지키는 건지.'

'왜?'

'알고싶지 않아?'

'미안하군. 경험적으로 말하면 제국이 돌연 누구를 보내도 대단한 일은 아니야.'

'지금까지는 대단한 일같은 건 없었으니까.'

'됐어. 쓸데없는 일에 신경쓰지마. 그게 우리들의 철칙이다. 우리들은 제국군에게 부탁받아 이곳을 지키는 것 뿐이야. 그것뿐이다. 필요이상의 것을 알려고 하지 않는게 좋아. 죽고싶지 않다면.'

갑작스레 총소리가 들린다.



'젠장! 발굴장 안에 나타났다!'

'적? 구세기의!'

영화를 누리던 문명이 멸망한지 수천년. 예전의 힘을 잃어버린 인류는 스스로 유전자 개조를 한 생물병기에 위협을 당하며 황혼의 시대를 보내고 있었다. 하지만, 잃어버린 문명의 힘을 빌린 제국이 출현하면서 다시 시대는 되돌아가기 시작했다. 제국의 손에 의해 발굴된 구세기의 병기는 인류의 생존을 위협하였다. 다수의 거대생물을 격퇴하며 재차 우리들의 시대가 온다고 사람들은 환영했다. 그러나 힘은 욕망을 낳고 욕망은 전란을 낳는다. 제국과 같은 구세기의 힘을 얻은 주변국가들과의 전쟁은 점차 심각해져갔다. 자신들의 우세를 유지하기위해 제국은 구세기의 유적의 발굴을 강력하게 추진하는 한편 거대한 연구기관을 세워 고대문명의 수수께끼를 탐구해 나갔다.

제국군 함대





'목적지 4번 발굴장까지 앞으로 30분.'

'제국 수도의 작전도 순조로이 진행중입니다. 하지만…'

'그것을 황제에게 넘겨줄 수는 없어. 이젠. 반역의 때는 지금밖에 없다.'

'4번 발굴장으로부터의 통신입니다! '우리, 공성생물과 조우…' 구조신호입니다.'

'마침 잘 되었군. 마치 불러달라는 것같다.'

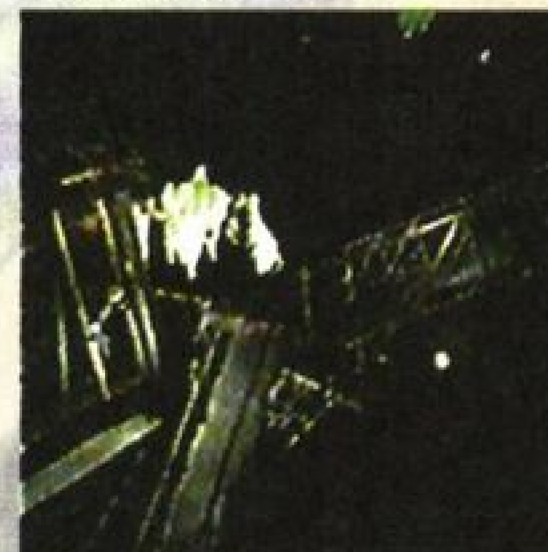
'최대속도! 15분후에 도착한다고 전해라!'



오른 쪽의 사람이 클레이만. 여기서는 악당같이 보이는데

유적내부

'젠장! 젠장!'



총에 맞고도 아무 이상이 없는 괴물

대장 : '도망가! 이녀석은 보통 놈이 아니야! 우리로는 이길 수 없어!'

루아 : '도움을 요청해. 엣지. 너는 도망가라…'

하지만 엣지는 이에 응하지 않고 로켓포를 향해 뛰어간다.

대장 : '바보! 인마! 뭐하는 거야!'

엣지가 로켓포로 괴물을 노리지만 오히려 괴물의 공격에 넘어진다.

대장 : '엣지! 도망가!'

어떻게든 괴물을 공격하려 하지만 오히려 궁지에 몰리는 엣지. 그러나



그때 빛이 나면서 아름다운 소녀를 목격한다. 엣지가 소녀에 눈이 팔려있는 사이 괴물이 엣지를 노린다.



의문의 소녀 아델의 등장이다.





어 장면은 꿈에서도 잊혀지질 않았다

대장 : '엣지! 한눈 팔지마!'

엣지가 로켓포를 드는 사이, 괴물이 달려들 준비를 한다.

루아 : '바닥이다! 바닥을 노려!'



루아의 말대로 바닥을 쏘자 괴물은 아래로 추락한다.

대장 : '괴물은 아직 죽지 않았어! 빨리 여기서 나가야 해!'

엣지는 소녀를 바라보고 밖으로 나온다. 밖으로 나오는 순간

'탕!'



와미다 총성과 함께 대장이 쓰러진다.

엣지 : '대장!'

괴이한 웃음소리와 함께 제국군이 나타난다.



세계를 구하려 하는 사람으로는 보이지 않는다

루아 : (비틀비틀 다가서며) '기다려… 아군이다. 우리 아군이다.'

그러나 제국군은 루아마저 살해한다.

제국군 병사: '아군? 흥, 이제는 아니다.'

제국군 병사가 엣지에게 총을 겨누는데 꽤 지위가 높은 것같은 자가 그를 말린다.

지위가 높을 것같은 자 : '짜스타바, 졸개는 상대하지마라. 시간 여유가 없어.'

엣지 : (지위가 높을 것같은 자에게 화가난 목소리로) '왜지? 왜 우리를…'

지위가 높을 것같은 자 : '보았는가?'

엣지 : '사람… 여자가 있다.'

잠시후 장교같이 보이는 자가 엣지의 뒤통수를 후려치고 엣지는 쓰러진다.

장교같이 보이는 자 : '클레이멘 각하, 이제 되돌릴 수는 없습니다.'

클레이멘 : (고개를 끄덕이고) '예의 그것을 꺼내라. 빨리! 제국군이 온다.'

한참 뒤, 엣지가 정신을 차린다. 분노에 가득찬 엣지의 눈에 보이는 것은 배에 딸려가는 아까의 소녀.

엣지 : '저건… 뭐지?'



제국군의 비행선

엣지는 제국군의 비행선을 쫓아간다.

엣지 : '짐승같은 놈들… 기다려!'

짜스타바 : '애송이같은 녀석. 끈질기군!'



확인사살을 하는 짜스타바

갑작스런 웃음소리와 함께 나타난 짜스타바의 총에 엣지는 절벽 아래로 떨어진다.

클레이메인 : '제국 수도의 장치도 슬슬 작동하도록. 다음 작전을 이행한다.'



각 제국 수도에선 동시에 강력한 폭발이 일어난다.

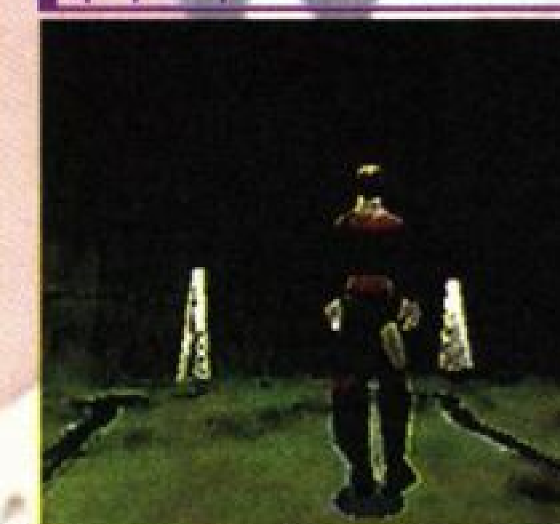
신하 : '제국 수도를 중심으로 반경 1만리온이 완전히 소멸했습니다. 아카데미로부터의 보고로는 지하의 유적이 폭주한 것에는 인위적으로 손이 가해진 흔적이 있다고 합니다. 황제폐하. 지시를.'

황제 : '후후후후 클레이메놈… 당했군. 젠장. 내 제국을 빼앗으려하다니… 하지만, 제국 수도를 파괴한 힘도 탑에 숨어있는 힘에 비하면 어린아이 장난 같은 거다. 그것이 손에 있으면 제국같은 건 몇번이고 재건할 수 있다.'

신하 : '예.'

황제 : '클레이멘을 쫓아라! 놈이 탑에 도달하기 전에 분쇄하라. 이 기함 그리그오리그의 힘으로.'

유적 내부



조사해서 아이템과 엘리베이터 키를 얻자



영엄의 것들을 없애야 한다

엣지가 총에 맞아 떨어진 곳은 다행히도 물 속. 주인공답게 총에 맞고도 건강하게 헤엄쳐 나온다. 유적내부에서 제일 먼저 할 일은 엘리베이터를 작동시켜서 위로 올라가는 일. 먼저 왼쪽에 있는 두 개의 하얀 기둥을 조사하면 셀 플레이트라는 아이템 하나와 핸드건 하나, 엘리베이터 키를 얻을 수 있다. 이것을 가지고 엘리베이터로 가자. 엘리베이터를 작동시키면 위로 오르기 시작한다. 엘리베이터가 다다른 곳에는 괴물이 집단으로 서식하고 있어 주인공은 아까 주운 핸드건으로 반격을 시도하지만 총이 나가지

않는다. 그때 갑작스런 레이저의 소나기! 괴물들은 전멸하고 드래곤이 등장한다. 그리고 엣지의 머릿속에는 여러 가지 화면들이 스쳐 지나가고(팬저 드래군1을 생각나게 한다) 엣지는 드래곤을 타고 하늘로 올라간다.


이 장면은 아무리 봐도 팬저드래군 1의 패러디이다

발굴지 상공

처음이므로 화면을 익히는데 중점을 두자. 우측 레이더의 흰 선만 따라가면 되므로 어렵지 않을 것이다. 갈라지는 것같아도 외길이니 걱정하지 말 것. 겨우 올라간 발굴장소 입구는 파괴되어있고, 죽어가는 대장과 마지막 대화를 나눈다.

엣지 : '대장!'

대장 : '살아 있었나… 무사하군.'

엣지 : '대장.'

대장 : '빨리 가! 놈들은 계곡을 따라… 북쪽으로 향했다… .그놈… 클레이멘들을 쫓아… 진짜 제국군이 오기 전에…'

엣지 : '클레이멘? 그녀석이 누구입니까? 그리고 왜 쫓아가지 않으면 안됩니까!?'

대장 :'제국의 특수부대… 검은 함대를 이끄는 남자의 이야기를 들은 적이 있다. 반드시… 놈은 …. 크윽! 이걸 보면 제국은 우리들을 없애… 저 발굴물을 되찾지 않으면 네가 살아남을 방법이 없어…. 가슴의 포켓…. 그래.'


숨을 거두는 대장

대장은 숨을 거둔다.

엣지 : (지도를 보며)' 대장. 이건…. 대장? 대장!!! 젠장. 클레이멘놈…!!'

대장은 지도를 넘겨주고 숨을 거둔다. 클레이멘에게 복수를 다짐하며 슬퍼하는 엣지. 동영상이 끝나면 게임 시스템에 대한 간략한 설명이 나온다.

발굴지 입구 근처

역시 하얀선을 따라가면 된다. 도중에 있는 입구들은 하나로 통하며, 안에는 아이템이 있으니 들어가 얻어놓자. 처음으로 전투가 벌어지지만 별로 어렵지 않으므로 시스템을 익히는 기회로 삼는 것이 좋다. A버튼은 통상공격, B버튼은 레이저, C버튼으로 메뉴를 선택해 볼 수 있다는 것을 기억할 것. 가다보면 공성생물 방어용으로 거대한 선풍기를 잔뜩 돌려놔서 갈 수 없는 길이 있다. 반대편으로 가면 폐광(?)안에 스위치가 있으므로 그것을 끄자(한번 더 쏘면 다시 선풍기들이 돌아간다). 왜 공성생물의 접근을 막았는지 의아해하며 전진하는 엣지.

협곡 최심부

클레이멘에게 당한 제국군 비행선을 만나면서 시작된다. 폭포 직전에 만나는 적은 어린 것들을 뱉어 놓는데 그것에는 신경쓰지 말고 싸우자. 잘 피하기만 하면 어렵지 않은 상대다. 폭포에 입구가 있으니 그 속으로 들어가서 아이템을 얻자. 폭포 전에 만났던 적을 한 번 더 만나고나면 간단히 다음으로 넘어 간다.

엣지 : '후…. 어디까지 이어지는 거야?'

- 쾅음! -

엣지 : '우앗! 뭐야.'


멀리 흙먼지가 일어난다

엣지 : '뭔가 일어나고 있다. 좋아. 가보자.'

왠 사내가 괴물로부터 도망치고 있다


절벽을 부수고 나오는 괴물. 드래곤보다 강한 듯이 보인다

사내 : '젠장!'

괴물이 쫓아오다 밑으로 떨어진다.

사내 : '헤헷! 꼴좋다! 우앗!'

겨우 떨어지는 것을 모면한 사내앞에 괴물이 나타난다. 그때 드래곤의 레이저가 괴물을 강타한다.

엣지 : '빨리 동굴속으로 숨어!'

사내 : '아….아아. 미안!'

베모스와의 전투

계속되는 협곡에 엣지가 지쳐갈 즈음. 갑작스런 굉음과 지축의 흔들림이 엣지를 이끈다. 한 사내가 괴물에 쫓기고 있었던 것이다. 사정없이 절벽을 부수며 쫓아오는 괴물에 사내가 위험한 때 시기 적절히 나타난 엣지는 괴물을 물리친다. 베모스는 움직임이 느리지만 피할 곳이 없는 촉수공격을 사용하고, 어느정도 에너지가 줄면 분노해서 몸통박치기를 시도한다. 처음에는 뒤로 돌아서 공격하는 방법을 사용하고, 분노한 후에는 기절했을 때 공격하는 것이 좋다. 버서크도 유용하다. 사내의 이름은 갓슈. 시커로 주인공의 일행이 된다.

사내 : '우와아…. 이건 대체…. 너와…. 드래곤인가?'


사내는 드래곤을 유심히 살펴본다

엣지 : '내거라고 할 수는 없어. 무슨 까닭인지 나의 말을 들어 주지만.'

사내 : '드래곤이군… 그런가. 확실히 이것이라면 제국과도 싸울수….'

엣지 : '제국과 싸운다고!?……. 이럴수가. 네놈은 클레이멘의!'

사내 : '자,잠깐 기다려. 사람을 잘못 봤어. 난 클레이멘같은 부류가 아냐. 난 시커다.'

엣지 : '시커? 도적집단?'

사내 : '이봐이봐 그러지마. 도둑은 우리가 아냐. 제국군이 진짜 도적이지. 저 보물산도 놈들의 것인데!'

엣지 : '그런 시커인 네가 왜 이런 곳에?'

사내 : '동료들과의 합류지점으로 향하던 중에 이 근처에서 이만 그녀석에게 습격당했던거야. 아. 위험했다구.'

엣지가 경계를 늦추자 사내도 안심한다.

사내 : '그런데 미안하지만 나를 저기까지 데려다주지 않겠나? 아니, 그렇게 멀지는 않아. 카이나스마을이라는 곳이 있는데 여기 바로 남쪽이야. 헤헷, 그렇게 경계하지 말라구. 혼자 여행하는 게 익숙하지 않지? 분명 도움이 될거야.'


미지의 사내와 동행하게 된다

엣지 : '알았어. 하지만 저마을까지다.'

사내 : '아, 충분해. 충분해. 이런, 자기소개가 늦었군. 내이름은 갓슈, 본명은 스키어드 옵스 갓슈라고하지만… 뭐, 갓슈도 괜찮아. 이래보여도 이 주변의 모든 정보를 알고있지. 유적에 대한 것, 공성생물에 대한 것. 뭐든지 말하라구.'

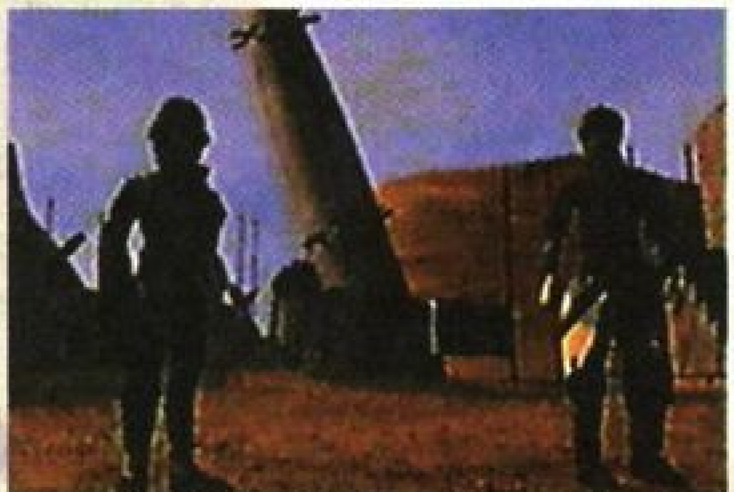
사내가 드래곤에 타려하다 드래곤의 반응에 놀라 자빠진다. 웃는 일행들.

카이나스 마을

이미 카이나스 마을은 공성생물의 습격을 받아 폐허가 되어 있었다. 갓슈와 엣지는 마을에서 하룻밤을 묵으면서 이런저런 이야기들을 나눈다.

카이나스마을 -낮-

갓슈 : '여기도…. 당했는가….'



폐허가 된 카이나스의 마을에서

엣지 : '당했다고?'

갓슈 : '공성생물…. 그 괴물들의 짓이다. 하지만…. 왜 갑자기….(한숨) 난 이 근처를 조사해보겠어. 미안하지만 한 번만 더 수고해 주겠나?'

카이나스 마을 -밤-



밤이 찾아온 카이나스 마을

사내 : '…………흠. 그래서 그렇게 같이 여행을 하게 되었지(드래곤을 본다). 우리들 시커사이에서는 드래곤이 신의 사자라고들 하지. 아무튼 신같이 세상을 수호하는 존재가 있다면 이 마을의 사람들도 이런일을 당하지는 않았을텐데. 뭐, 제국은 반역이라고 말하겠지만… 진정한 일은 모르는거야.'

엣지 : '반역?'

갓슈 : '구세기를 멸망시킨 악마…. 라는거다. 흥! 그건그렇게도 말할 수 있는거지. 놈들, 몇번이고 호되게 당했으니까. 그런데 이제부터 무얼할거지?'



드래곤은 과연..?

엣지 : '대장은 클레이멘을 쫓으라고 말했어. 하지만 그것이 아니라도 대장과 다른 모두의 원한을 갚고싶어….'

갓슈 : '원한…인가. 뭐, 그것도 괜찮지. 어쨌건 목적도 없는 것보다는 나으니까. 이런곳의 여행은…'

엣지 : '아, 당신의 여행목적은 뭐지?'

갓슈 : '아, 나말이야? 들어서 뭐하게.'

엣지 : '아…아냐. 됐어.'

갓슈 : '뭔가 물건… 아니, 사람을 찾고 있어. 절대의 손님이라고 번역하는게 괜찮을까. 구세기의 기록에는 그렇게 쓰여져 있어.

엣지 : '절대의 손님?'

갓슈 : '미안하지만 이 이상 이야기하는 건……. 그 클레이멘이란 녀석은 사막으로 향했어.'

엣지 : '엣?'

갓슈 : '그탓에 사막의 공성생물이 여기를 공격해온거야. 시커는 죽더라도 동료에게 정보를 전하는 방법을 알지. 이 마을에 있던 동료가 남긴 유언이다.'

가릴 사막

여기의 적들은 무리를 지어 나오니 일단 리더를 공격하도록 한다. 어떤 것들은 리더가 당하면 흩어져 도망가기 때문인데, 새때는 붉은 것이, 타조떼같은 것은 뿔달린 것이 리더이다. 즈-스도 한 마리 있으니 찾아보길 바란다. 즈-스는 공격력이 막강할뿐 아니라 재생능력까지 있으니 가히 보스라고 할만할 정도이다. 즈-스를 파괴하면 굴이 열리니 그곳으로 들어가자. 굴을 지나가면 또다른 사막이 나온다. 이 사막에는 오아시스가 있다. 오아시스에는 구시대의 유물이 있는데 이것을 조사하면 반짝이기 시작한다. 사막의 또다른 유적을 파괴하면 오아시스의 유적이 사라지면서 새로운 통로가 생긴다. 이 사막의 어딘가에 하이발칸이 숨어있으므로 잘 찾아 보자.

사막의 유적

가운데에 또다른 입구가 있지만 모래에 덮여 갈 수가 없다. 주변에 있는 두 개의 유적을 파괴하면 회오리바람이 일어나 모래를 날려보내고 입구가 열린다.

거대한 공동

안은 놀라울정도로 넓은 공동. 하이슈라는 반짝이는 생물이 나타난다(심해어같은 느낌이다). 공격을 해도 반격을 하지 않지만 몇차례 이상 공격받으면 하이가라는 것을 불러낸다. 계속 하이슈를 공격하면 하이가가 하이슈를 흡수해서 기동형태로 변형한다. 그후 기동형태에서 방어형태로, 다시 기동형태로 변화하다 최종적으로 완전변형을 하는데, 이것마저 물리치면 끝이다. 그리고는 동화상으로 하이가의 부활과 주인공이 타는 드래곤의 변형을 구경할 수 있다. 사막을 건너면 갓슈는 헤어지면서 엣지에게 펜던트를 준다. 캐러밴에서 이걸 사용하면 도움이 될 거라면서.



예상외로 발이 넓은 갓슈. 그에게는 어떤 비밀이?

카러밴

캐러밴 안의 사람들은 엣지에게 매우 적대적이다. 하지만 앙유라는 사람이 엣지가 가지고 있는 갓슈의 펜던트를 보고 친절하게 대해준다.



갓슈의 펜던트를 알아본다

사실 이사람은 이 캐러밴의 장으로, 엣지에게 클레이멘의 복수를 단념하기를 권하지만 엣지가 듣지 않자 필요한 물건이라도 사가라고 말한다. 여기서는 블루 글라스와 블루 마나, 스톱크리어와 플래쉬를 살 수 있다. 플래쉬는 적에게서 도망칠 때 사용하면 유용하다. 무기로는 하이발칸을 살 수 있지만 이전에 얻었을 터이니 굳이 살 필요는 없다.

금지구역

구역내에 들어가면 방어시스템이 가동하면서 가운데 있던 8개의 부품이 떨어져 나간다. 화면을 돌아 다니면서 각 부품을 원래 있던 자리로 돌려보내자. 나타나는 적들이 매우 강하므로 조심하고, 여기부터는 드래곤의 타입을 조절하는 일이 가능하니 잘 조절해서 사용하면 큰 효과를 거둘 수 있다. 부품이 모두 돌아오면 전송장치가 재가동된다. 재가동된 전송장치를 이용해서 클레이멘을 쫓아가자.

클레이멘 함대



녀석들! 놀랐지?

먼저 뒤에 있는 두 개의 함을 부숴야 한다. 특별하게 강하지 않으니 일반무기로 끝내면 된다. 클레이멘의 함은 뒤로는 폭뢰공격을, 양 옆으로는 기총공격을 하고 몇차례 폭뢰공격을 하면 아래로 내려가 폭뢰를 재장전한다. 폭뢰공격은 옆으로만 피해주면 별 어려움이 없고, 폭뢰장전을 위해 아래로 내려갔을 때에는 양 옆의 포를 조심하자.

클레이멘의 함에 침입한 엣지의 앞에는 클레이멘이 아닌 엉뚱한 사람이 나타난다.

엣지 : '클레이멘은…. 놈은 어디냐!'


클레이멘이 아니다!

클레이멘의 부하 : '멍청한 놈…. 나는 미끼일 뿐이다. 각하는 지금쯤 탑에…. 앗! 너는 그때의! 잘도 여기까지 쫓아왔구나. 하지만 그것도 여기서 끝이다. 다음은 그 여자가….'

엣지 : '그 여자?'

갑작스럽게 강렬한 폭발이 있은 후 거대한 드래곤이 나타난다. 그리고 그 드래곤에는 발굴장에서 보았던 소녀가 타고 있었다.

엣지 : '왜지? 그만둬! 난 너와 싸울 이유가 없어!'

소녀 : '그의 적은 나의 적. 그것 뿐이다.'

엣지 : '그라면? 클레이멘을 말하는건가?'

소녀는 레이저 공격으로 대답을 대신한다.

엣지 : '젠장. 싸울 수밖에 없는 것인가? 왜 클레이멘의 동료가 된 것이지?'

소녀 : '난 너에게 답할 이유 없어.'

아트룸 드래곤

오프닝에서 봤던 그 여자가 살아있다! 그것도 거대한 드래곤을 타고. 겉보기에만 막강한 것이 아니라 녹색지역이 없고 버서크까지 안먹히는 천하무적의 드래곤이다. 첫 번째 장에서의 최대시련인데 무엇보다 조심할 것은 전방을 제외한 모든 방향에서 적색인 레이저이다. 대략 300정도 에너지를 잡아 먹는데 이전의 공격이 한 번에 60정도를 앗아가기 때문에 잘못해서 에너지가 300 이하인 상태였다면 아예 가는 수가 있기 때문이다. 게다가 이 레이저는 발사속도도 빨라서 뒤에서 앞으로는 피할 수 없다. 가능한 한 옆에서 싸울 것. 아트룸 드래곤을 쓰러뜨리면 아직 제대로 각성하지 못했다면서 철수한다.

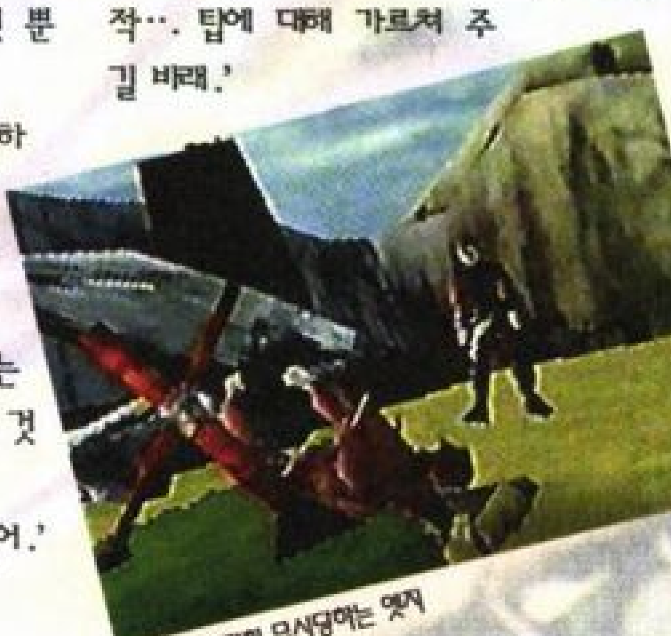
조아의 거리

캐러밴에서 아이들과 이야기하면 신의 가호아래 공성생물이 없는 조아의 숲에 대한 얘기를 듣게 된다. 조아의 거리에 있는 술집을 찾아가 술을 한잔하면 여러가지 정보를 들을 수 있다. 밤이 아닌 낮에 이곳에 온다면 뭔가를 고치고 있는 파엣트라는 사람을 만날 수 있다. 주인공에게 탑이 있는 장소를 가르쳐 주는 대신 금지구역의 북쪽에 있는 게오르기우스에 가서 구세기 배의 부품을 가져오면 탑의 위치를 가르쳐주겠다고 한다. 게오르기우스는 난이도가 높으므로 아이템을 꼭 정비하고 갈 것.

엣지는 열심히 구시대 물건을 수리하고 있는 파엣트에게 다가간다.

파엣트 : '무슨 일이야? 일없으면 날 귀찮게 하지 말아줘.'

엣지 : '이 그림… 네가 그린 것이라고 들었어. 그래서… 이 그림의 유적…. 탑에 대해 가르쳐 주길 바래.'


완전히 무시당하는 엣지

파엣트 : '그림? 바보녀석! 이건 그렇게 간단한게 아니야. 투시판이라고 하는거야. 그런정도는 공부하고 와! 그러니까 밖의……'

엣지 : '그렇다면 듣고 싶은 얘기가 있어….(파엣트가 수리하는 것을 보고)…….구세기의 기억장치… 이지?'

파엣트 : (기계수리를 중지하고 엣지를 바라보며)' 못보던 얼굴인데? 헌터인가? 시커?'

엣지 : '뭐… 그런거야.'

파엣트 : '그래서, 탑이 무너진걸 말하는 건가? 그 유적이 어때서?'

엣지 : '탑이 있는 곳을 가르쳐줘. 뭔가 당신이 알고 있는 것이 있으면 가르쳐주지 않겠어?'

파엣트 : '이봐, 그런건 들어서 뭐 하려구 그래. 그건 내가 발견할거야. 중요한 건 내거지. 너에게 가르쳐줄 의무같은건 없어…. 뭐, 그쪽에서 뭔가를 해준다면 가르쳐주지 못할 것도 없지만. 너 헌터라고 말했지? 그럼 금지구역의 북쪽에 있는 게오르기우스에 대해 알고 있나?'

엣지 : '아니…몰라.'


맘에 안드는 녀석이다

파엣트 : '뭐야… 모르는건가? 거기에 가면 구시대의 기계가 있어. (기계뭉치를 집어들며) 자. 이런 놈이다. 보면 알겠지만, 이녀석을 수리하는 중인데 부품이 부족해. 거기는 아직 사람이 들어간 적이 없어. 공중선의 부품도 있을거야. 뭐, 네가 그것을 가져온다면야 탑이 있는 곳을 가르쳐주어도 괜찮겠지. 자, 그럼 잘 부탁해. 빨리해주면 좋겠어.'

게오르기우스

처음 도착하면 상공에 회오리바람만 있어서 대단히 난감하다. 하지만 회오리바람을 조사하면 아래로 내려갈 수 있으므로 안심하자.

회오리바람의 맨 아랫부분에는 수리 비트(회오리바람을 수리하다니….)가 회오리를 향해 빛을 내보내고 있다. 이를 파괴하기 시작하면 컴퓨터가 루피스라는 보호용 공성생물을 보내 엣지를 공격해 온다. 비트를 다 파괴하면 회오리가 사라지고 그 속에서 구시대의 배가 나타난다.


회오리속에는 오래된 배가 있었다

배 아래에 있는 배의 부품을 얻고 돌아가자. 하지만 애써서 가져온 배의 부품을 파엣트는 근처의 유적에서 아무거나 가져온 거라며 거들떠 보지도 않는다. 다시 게오르기우스로 가서 배를 잘 살펴보면 들어갈 수 있는 부분이 있다. 그곳으로 들어가자. 그 안에서 엣지는 놀라운 것을 보게되지만 제국의 병사들에게 잡히게 된다.

조아의 거리

엣지는 파에트에게 부품을 가져다 준다. 하지만 파엣트는 가만히 보더니 집어 던진다.

파엣트 : '뭐야 이건?' 이런 시시한 게. 나를 속일 수 있다고 생각한거야! 분명히 이 근처의 유적에서 아무거나 주어 온 것같은데. 이 파엣트님을 속


이 녀석이 비트

일 수 없어. 분명히 게오르기우스에는 더 죽이는 물건이 있을거야. 내가 놀랄만한 물건을 가져올 때까지 탑에 대한 얘기는 할 수 없어!

게오르기우스의 비행선 내부



이것이 가디언 드래곤. 전작 판저드래군에서도 등장하여 낯이 익다

엣지는 비행선 내부에서 제국군을 발견한다.

엣지 : '제국군!'

내부를 유심히 살펴보다 거대한 드래곤의 유체를 발견하는 엣지. 그러나 그 순간에 제국군 병사에게 들킨다.

제국군 병사 : '앗! 너! 침입자다!'

열심히 도망치는 엣지. 그러나 결국 한 병사에게 얻어맞고 기절한다.

제국군에게 붙잡힌 엣지는 자백을 강요당한다.

제국군 병사 : '이봐! 누가 시켜서 침입한건지 말해!'

엣지 : '그러니까… 몇번이나 말했잖아. 우리는 침입한게… 으윽!'

제국군 병사 : '거짓말하지마! 이 헌터 쓰레기가! 클레이멘에게 얼마나 받았어? 응?'



의심을 받는 엣지

제국군 장군 : '엣지군. 자네은 클레이멘이라는 남자를 잘 모르는 것 같군. 그는 탑의 힘을 사용해 다시 이 세계를 멸망시킬 생각을 하고 있는 남자다. 구세기가 그렇게 멸망한처럼…. 일찌기 하룻밤에 세 개의 대륙을 태웠다고 전해지는 탑…… 그 힘은 우리 제국에 어울려. 그렇게 생각하지 않나. 엣지군.'

엣지는 장군을 외면해버린다.

제국군장군 : '(한숨) 말하지 않으면 말하지 않아도 상관없다. 듣는 방법은 얼마든지 있으니까.'

병사에게 뭔가를 지시하는 장군. 엣지의 비명이 들린다. 한참을 고문받던 엣지는 바닥에 쓰러진다.

제국군 병사 : '생각보다 끈질기군…. 이대로 기함함대에 데려가 넘겨버리는게……'

제국군장군 : '기다려…. 이걸 봐라.'

제국군 병사 : '(놀라며)이건!'

제국군장군 : '클레이멘놈…. 우리가 생각한 것 이상의 정보를 가지고 있는 것같군.'

제국군 병사 : '그러면…. 곧장 탑으로?'

제국군장군 : '그렇더라도, 여기의 발굴을 계속한다. 그것을 사용하는게 좋아. 어쨌든, 폐하에게 급히 보고를 드려야겠다.'

제국군 장군과 병사가 방에서 나간다. 그리고 갓슈가 천정의 배기구를 열고 방으로 들어온다.

갓슈 : '왜 이런곳에….라는 얼굴이군. 뭐, 조금만 기다리면 알게 돼. (품속에서 시계를 꺼낸다) 시간이다. (폭발소리와 함께 경보가 울린다. 안에 들어온 제국군 병사를 해치우는 갓슈) 제국군 함대에는 의외로 숨을 곳이 많지. 제국이 이상한 물건을 발굴한다고해서 몰래 숨어 들어와 보고 있었던거야. 네가 있을거라고는 생각하지 못했지만…. 일어설 수 있어? (엣지를 부축해준다) 하하하. 보이는 것보다는 괜찮은 모양이군. 가자.'



탈출이다!

엣지 : '가다니… 어디로?'

갓슈 : '갑판으로 가서 탈출한다. 네놈의 친구가 기다리고 있어. (드래곤의 소리가 들린다) 빨리!'

가디언 드래곤과의 전투

제국군 수송선에서 갓슈와 같이 탈출한 엣지는 50년전 추락한 드래곤을 인양하는 수송선을 파괴한다. 그러자 실려가던 드래곤이 엣지의 드래곤에 반응, 전투가 시작된다. 수송선과 가디언 드래곤 모두 어려운 점은 없으니 가벼운 마음으로 싸우자. 이번 전투가 끝나면 드래곤이 한단계 더 진화한다. 갓슈와 같이 밤을 지내면서 엣지는 갓슈와 많은 얘기를 나누고 그제야 엣지는 파엣트와의 약속을 지키지 못한 것을 깨닫는다. 하지만 갓슈가 필요한 부품을 준다. 갓슈가 준 부품을 가지고 파엣트에게 가지만 파엣트는 그것보다 드래곤에 더 관심을 가진다. 그리고 파엣트가 준 정보는 크게 정확한 것도 아니고…. 엣지는 파엣타가 본 적이 있다는 우르로 향한다.

파엣타가 열심히 수리를 하고 있다. 엣지가 다가서자 파에타가 먼저 알아보고

파엣타 : '앗! 찾고 있었어! 어디 있었던거야? (엣지가 파에타에게 부품을 넘겨준다) 어! 뭐야 이거… 아. 그런가.'



그냥 버린다

파엣타 : '하지만 이런건 이제 아무래도 괜찮아. 그것보다 가르쳐 줘. 어디서 그 녀석을 손에 넣었지?'

엣지 : '그 녀석이라니… 무슨?'

파엣타 : '이봐 이봐 얼버무리지 마. 봤단 말이야. 네가 그녀석을 타고 있는 걸. 아, 잠깐 기다려. 그렇게 무서운 얼굴하지말고. 나는 이 근처에 있는 돌머리 같은 것들과는 다르니까. 자신이 알지 못하는 것을 부정하는 것은 가장 멍청한 놈들이 하는 일이야. 신이다. 악마다하고 두려워하거나 숭배하는 것은 논리적이 아니야. 그렇지? 그런 점에서 나는 달라. 지식과 지혜를 모두 가지고 있어. 너와 드래곤을 본 것만으로 구세기의 도구를 다루는 법을 알기 때문이야. 이녀석을 이용해서 네가 게오르기우스에서 드래곤을 타는 것을 보고 싶어. 자, 부탁 좀 하자. 순수하게, 순수하게 학문적 흥미이니까 그 드래곤을 보고싶어.'

엣지 : '알았어. 그것뿐이지. 그보다…'

파엣타 : '정말이지! 꼭이다! 아… 그리고…. 누구더라…'



괴팍한 성격의 파엣타

엣지 : (한심하다는 듯이)'엣지!'

파엣타 : '그래. 꼭이다. 엣지. 부탁이다. 나도 지금 당장은 무리라는 것을 알아. 하지만 가능 한한 빨리 부탁해…. 그나저나…. 뭔가 부탁이 있었지?'

엣지 : '탑….'

파엣타 : '아! 맞다. ……. 그것은 이 거리의 북동쪽, 호수를 건넌 곳에 있다…고 추측돼.'



'추적' 이라고 말꼬리를 흐리는 파엣타. 뭔가 불안하다

엣지 : '추측?'

파엣타 : '헤헤헤, 이녀석(수리중인 물건)을 사용해 보았기 때문이야. 실제로 가본 적은 없어. 그때의 기록을 보여줄까? 아… 그러니까… 그건 확실히…… 있다. 이거다. 대단하지. 이 기계도 내가 고친거야. 이녀석을 이용하면 세상의 이곳저곳을 보는 것이 가능해. 내가 만지작거린 녀석 중에도, 엄청나게 괜찮은 녀석이지.'

우르

광장히 넓다. 더군다나 망망대해라 감잡기가 쉽지 않을 듯. 지도 한가운데에 있는 입구로 들어가려 하지만 막혀있어 들어갈 수가 없다. 거기서 더 북쪽으로 가면 통로를 조절하는 부분이 있다. 그것을 이용하여 통로를 절벽의 입구에 맞추도록 하자. 그리고 다시 막혀있는 입구로 내려와 입구 근처를 헤엄치는 고래모양의 생물을 몇 차례 공격하면 그것이 몸을 움직이면서 입구를 가로막은 장애물을 부수어 버린다.


고래모양의 생명체

통로를 향해 계속 나아가면 북쪽의 절벽내부로 들어가게 된다. 여기서 적의 구축함 바쥬라와 전투를 벌이게 되는데, 그저 연습정도의 난이도이다. 쉽게 싸울 수 있으니 괜찮지만 구축함과 두 번, 호위 전투기와 두 번을 싸워야 하므로 조금 지루한 것이 흠이다. 앞으로 우르에서의 전투는 모두 이런 식이 된다.

우르 북쪽지대

돌아다니다 보면 프로텍트 키라는 것을 얻을 수 있으며, 3개의 프로텍트 키를 찾아야 하는 것과 가디언 누리싱하가 등장한다는 것을 알 수 있다. 다시 지하통로를 통해 우르 남쪽지대로 돌아가 암호를 입력해달라던 것들 중 하나를 조사하면 레벨1의 가드 프로텍트가 풀리게 된다. 다시 북쪽지대로 돌아가자. 그러면 뭔가 달라진 것을 느끼게 될 것이다. 노을이 지면서 여태까지 바다속에 있던 거대한 검은 유적이 반쯤 떠오른 것이다. 프로텍트 키 2를 얻었으면 다시 남쪽으로 돌아가서 다른 것에 암호를 입력하도록 한다.


이것에 프로텍트키를 억세스 하자

그러면 가디언인 누리싱하가 등장한다. 누리싱하를 가볍게 누르고 나면 여태까지 가지 못하던 길로 갈 수가 있다. 마치 십자가같이 생긴 것을 조사하면 동작하기 시작한다. 다시 북쪽지역으로 가면 반쯤 떠오르던 검은 유적이 작동하기 시작한 것을 알 수 있다. 바로 근처에 억세스하는 것이 있는데 3번째의 키코드를 입력하라고 한다. 프로텍트키 3번째는 바로 근처에 있다. 3번째 키코드를 입력하면 플랜트(검은 유적)로의 길이 열리고, 또다시 아트룸 드래곤이 나타난다.

가드레벨2를 풀면 누리싱하가 떠오른다. 순간 들려오는 사악한 웃음소리. 동료들을 죽였던 짜바스타가 나타난다.


짜바스타, 정이 안가는 녀석이다

엣지 : '너는!'

짜바스타 : '하하하. 감사해야겠군. 우르의 가디언을 부활시켜 주었으니 말이야. 네녀석의 동료들도 저세상에서 기뻐하겠군! 하하하 아무것도 모르는 녀석이 클레이멘 각하에게 대들다니. 웃음거리밖에 되지 않아! 거기서 공성생물의 먹이나 되거라. 하하하!'

아트룸 드래곤과의 전투 2

전보다 더욱 막강해져서 돌아왔다. 버서크가 통하지 않는 막강함도 막강함이지만 이젠 피할 곳도 없는 기력이라는 번개류의 무기에 보조 유닛까지 등장이다.


보조 유닛까지 달고 공격해 오는 아트룸 드래곤.

일단 보조 유닛을 제거하고 옆에서 싸우는 것이 상당히 유효하다. 뒤가 약점이지만 순간이동으로 오히려 200 정도의 에너지를 잃기 십상이니 그다지 추천하고싶지 않다.


가장 멋진 장면중의 하나이다

아트룸 드래곤과의 전투가 끝나면 드래곤끼리 맞부딪치다가 소녀와 같이 검은 유적으로 떨어진다.

유적에 떨어진 엣지는 괴물의 접근을 느끼고 괴물을 겨눈다. 그 때 어둠속에서 들려오는 소녀의 목소리.

소녀 : '쏘지마. 살고 싶지 않으면 맘대로 해. 적의 수가 늘어날 뿐이다. 놈들은 눈도 귀도 없어. 가만히 있으면 그냥 지나갈거야.'

엣지가 가만히 있자 괴물들이 그냥 지나간다. 소리가 나는 곳으로 총을 겨누는 엣지.

소녀 : '총을 내려.'

엣지 : '거기서 천천히 나와. 총을 내릴 것인지는 너의 행동에 따라 결정한다!'

소녀 : '나갈 수 있으면 벌써 나갔어.'

엣지가 불을 켜고 다가서자 소녀의 모습이 나타난다.


소녀를 만난 엣지

엣지 : '도와줄 수도 있어. 탑으로 가는 길을 가르쳐 준다면.'

소녀 : '현재 탑으로 가는 입구는 봉인되어 있어. 그런것보다 살아나가는 방법을 생각해.'

엣지 : '살아나가는 방법? 무슨 의미지?'

소녀 : '여기 공성생물의 전투능력은 상당해. 혼자서 싸워 이기는 것은 불가능해. 나도, 이 발 때문에 곤란하고. 무엇보다 탈출은 무리다.'

엣지 : '일시휴전…이라는 건가? 좋아. 하지만 지상으로 나갈 때까지만이다. 그리고 너에게 듣고싶은 이야기가 있다.'

소녀 : '그것보다 먼저 여기를 빨리 벗어나는 편이 좋아. 들리지?(괴물의 소리들이 들려온다)'

엣지가 소녀의 발을 깔고 있는 물체를 들어 올리려 하지만 들리지 않는다.

소녀 : '반대쪽에 기동스위치가 있어. 그걸 이용해.'

엣지가 스위치를 누르자 물체가 떠오른다. 소녀는 능숙하게 그 물체에 올라탄다.

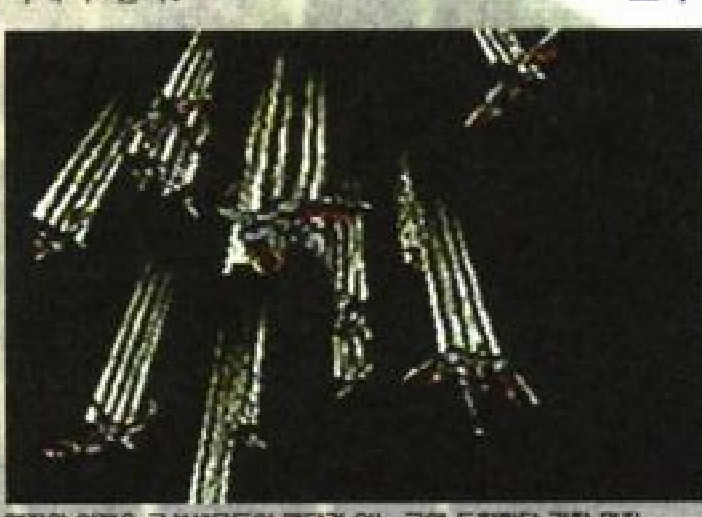
소녀 : '전투장비 작동.'

물체가 작동하기 시작한다.

소녀 : '그 총과 싱크로시켜. 내가 배를 조종할테니까. 적이 왔을 때의 처리는 너에게 맡길게. 드래곤을 콘트롤할 수 있으면 가능할거야.'

플랜트 지하 1,2,3,4층, 돔 내부

일시적으로 소녀와 휴전을 한 엣지는 소녀와 같이 탈출을 시도한다. 이곳의 적들은 총알을 튀겨내는 적과 레이저를 튀겨내는 적이 섞여있으니 적당히 사용하도록 하자. 먼저 레이저를 튀겨내는 적부터 죽이고 레이저로 처리하면 될 것이다. 여기서는 놀라운 일들을 많이 알게 된다. 계속 돌아다니면서 만나는 것들을 작동시키면 되므로 퍼즐은 어렵지 않다. 돔에도 한 차례 와보지만 돔의 키가 없어서 밖으로 나가지 못한다. 다시 엘리베이터를 타고 위로 올라가자. 가드3을 제거하고 엘리베이터를 타면 지하 4층으로 가게 된다. 이곳은 아래로 가는 길이 많아 한 번 잘못가면 상당히 돌아가야 하므로 조심하자. 회복아이템은 매우 많으니 걱정하지 않아도 좋다. 하지만 부서지지 않는 것도 있으니 무리해서 부수려하지 말자. 그리고 탐.브르라는 악랄한 적이 나오는데 총알을 튀겨내는데다 레이저를 쏘면 100% 반격. 200정도의 피해를 준다. 죽을 때까지 약 600포인트의 피해를 주니 아이템 중 후랏슈를 써서 도망가는게 좋다. 이 아이템은 4층에서 5개정도 얻을 수 있다. 그 이외의 적은 별로 어렵지 않다. 그리고 여기서 소녀와 엣지는 서로 약간의 신뢰를 얻는다. 지하 돔으로 다시 돌아와서 만나는 보스 탐. 릿사는 직접 공격할 수가 없고, 탐.브로를 총알로 공격해서 기절시킨 뒤 레이저로 공격하고 반격을 이용하여 공격해야 한다.



엣지와 아젤은 공성생물들이 매달려 있는 곳에 도착한다 가장 멋진 장면중의 하나이다

엣지 : '이것들은 모두…. 죽은 건가? 하지만…. 어딘가 드래곤과 닮아….'

소녀 : '겉모습만이 아니야…….'

엣지 : '….?'

소녀 : '여기는 예전에 거대한 생물의 실험장이었어. 예전의 드래곤은 여기서 제작되었지. 이녀석 들은 그 시작단계의 도중에 파괴된 테스트 타입들…….'

엣지 : '……그렇다면, 드래곤의 모습이 아닌게…..'

소녀 : '그런 이유다.'

엣지 : '잠깐 기다려. 그러면 결국 드래곤은 사람의 손으로 만들어낸 생물?!'

소녀 : '이제와서 뭐가 놀래. 드래곤도 너희들이 공성생물이라 부르는 것들과 다르지 않아. 인간이 만들어서 기억시킨 사명을 실행하기 위해서만 살아가는 것들이지. 그리고 나도…. 가자…. 오래 머무르면 놈들에게 들킬지 몰라.'

엣지와 소녀는 통로를 비행하던 중 대화를 나눈다.

엣지 : '뭐야. 갑자기.'

소녀 : '너와 둘이서, 드래곤도 없이 여기까지 올 수 있으리라고는 생각하지 않았어.'

엣지 : '너도 조금은 지금의 파트너를 믿고 있는 것같은데? 그런건 아직 무사하게 나가지도 못한 상태에서 말할 것이 아닌 것같은데.'

소녀 : '그런가….'

지상으로 올라가는 엘리베이터 안에서.

소녀 : '이것이 위로 올라가는 걸거야.'

엣지 : '이제 쫓아오지 않는건가.'

소녀 : '놈들은 단순해서 어렵지 않아. 이 이상은 쫓아오지 않아.'

엣지 : '그러기를 바라고 있어.'

엣지도 총을 허리에 차고 앉아 음식을 꺼내어 입에 물고 소녀에게도 준다.

엣지 : '먹을래? (소녀가 거절하자) 그러고보니, 너의 이름도 듣지 못했군.'

소녀 : '아젤'

엣지 : '이상한…. 이름이군.'

아젤 : '내가 자던 곳에 그렇게 기록되어 있어.'



소녀의 말의 의미는?

엣지 : '자던 곳?'

아젤 : '수천년간 있던 곳이야. 나는 너희들과는 달라. 보기에는 인간과 비슷하지만 속은 조금전까지 싸우던 공성생물쪽에 가까워. 다만 생각하는 힘이 달라. 그것뿐이야.'

엣지 : '…..힘?'

엣지, 한동안 가만히 있다가 묻는다.

엣지 : '왜 나와 싸우지?'

아젤 : '그 사람을 괴롭히고 있으니까.'

엣지 : '왜 그런 녀석을 지키는거야.'

아젤 : '그 사람은 이 세계를 지키고…. 그러기 위해 일하고 있어. 그것을 방해하는 자는 누구도 접근하게 할 수 없어.'

엣지 : '바보같은! 녀석은 겉만 번지르르한 배신자다! 탑의 힘을 손에 넣기 위해 대장들을 죽였어! 아젤. 너는 이용당하고 있는거야.'

아젤 : '그래도, 그사람은 나를 수천년의 어둠에서 불러내 주었어. 그러니까, 그 사람을 위해서 싸워…….'

엣지 : '(잠시 생각한 뒤)나는, 그 발굴장에 있었어. 거기에서 나왔지만, 그렇게 나쁜 곳은 아니었지. 모두가 있었고…. 그것이 네가 발굴되면서 모두 끝나버렸어. 뜻도 모르면서 같은 편에게 공격당해서…….. 지금은 제국군에게까지 쫓기고있다…..(흐느낀다)'

아젤 : '미안해.'

엣지 : '뭐라고?'

아젤 : '틀렸나? 이런 때에는 그런 말로 사과하는게…… 그 사람이….(엣지가 미소를 짓는다) 하나 묻고싶어. 왜 드래곤을 조종하지? 그것은 보통의 인간이 다룰 수 있는 물건이 아니야.'

엣지 : '나도 몰라. 하지만 드래곤이….'

갑자기 엘리베이터가 흔들린다.

엣지 : '뭐야!'

아젤 : '쫓아왔다.'



엣지게 하늘에서 등장!

엘리베이터가 찢겨나가며 아젤과 엣지가 떨어진다. 그때 날아와 엣지를 구하는 드래곤. 엣지는 드래곤을 이용해 아젤도 구한다.



언제봐도 멋진 드래곤

절벽. 아젤은 아트롬 드래곤을 기다린다.

아젤 : '더이상 그사람을 괴롭히지마.'

엣지 : '뭐라고?'

아젤 : '그러지 않으면… 나는 너를



떠나버리는 아젤

죽여야만 해.'

아젤은 아트룸을 타고 날아가버린다.

신성구

캠프로 돌아오면 파엣트가 있다. 파엣트와 얘기를 나누자. 파엣트에게 메르카바에 대한 얘기를 들은 뒤 조아의 거리로 돌아가면 제국군이 무언가 일을 꾸미고 있음을 알 수 있다. 그리고 낮에 다시 찾아가 입구 근처에 있는 남자에게 말을 걸면 바이만이란 사람의 부탁으로 준다면서 신성구로의 출입증을 준다. 이제 신성구 안으로 들어가자. 신성구 안의 사람들은 외부인과의 교류를 싫어하는 눈치다. 바이만의 저택은 신성구 입구의 문지기에게 물어보면 알 수 있는데 교회(입구에 푸른 기둥이 두 개 있다)의 오른쪽에 있는 좁은 길 안에 있다. 바이만이란 사람은 파엣트의 아버지로 엣지의 드래곤을 이용해 제국군을 물리치려 한다. 우르 북서에 있는 제국군을 물리치러 가자.

제국군 공중함대 주둔지

서치라이트에 발각되면 전투가 일어나므로 저공비행을 하면서 서치라이트를 부수자. 라이트만 부수지 말고 본체까지 부술 수 있다. 제 1종 경계일 때에는 계속 적과 싸워 지나갈 수 없는 벽이 있다. 적들과의 교전은 어려운 편이 아니고, 아이템이 여기저기 널려 있으므로 그것으로 충분히 메꿀 수 있다. 브리트라라는 공중요새와의 전투가 상당한데 나중에 주포가 가동되면 한 번에 600이상의 피해를 입으니 조심해야 한다. 브리트라를 무찌르면 제 2종 경계 태세로 변하지만 완료되기 전에 엣지는 방어벽 내로 진입한다. 가운데 영역에 검은 건물이 있음을 알 수 있을 것이다. 그곳을 부수면 긴급 비상사태를 발령하면서 조아를 향해 뭔가를 발사하려한다. 하지만 경비가 엄해 벽을 넘어갈 수가 없지만 주위의 벽을 잘 살펴보면 통과할 수 있다.

특 0호 추진탄

7분의 시간이 주어진다. 적의 공격은 별로 대단하지 않지만 시간제약이



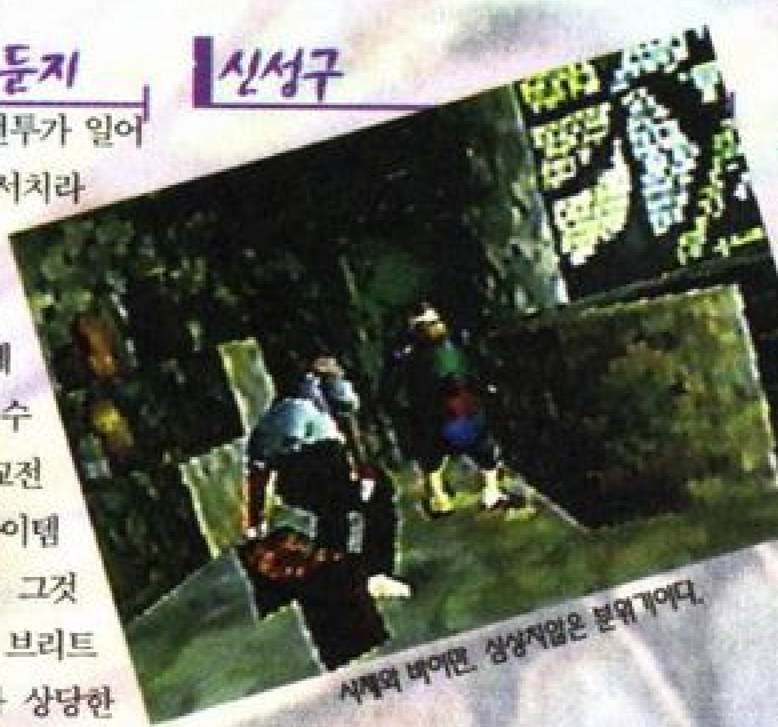
처음에는 레일을 달리지만



사실은 다단 추진 로켓이다

걸린다. 버서크보다는 레이저를 계속 발사하는 것이 유리하고, 레일을 벗어난 뒤에는 레이저를 튀겨내는 부위가 생기므로 레이저를 튀겨낼 경우엔 위치를 변경할 것.

신성구


사제와 바이만. 심상치않은 분위기이다.

교회에 들어가면 사제와 바이만이 얘기를 나누고 있다. 사실은 바이만이 사제자리를 차지하기 위해서 엣지를 이용한 것이다. 바이만은 내일 자신이 사제가 되면 고대의 유산을 보여준다며 내일까지 기다리라고 한다. 파엣트를 찾아가서 이야기하자. 파엣트는 엣지에게 편지를 건네주는데, 거기에는 공중선이 있는 광장으로 저녁때 나오라고 적혀 있다. 곧 저녁이 되니 파엣트가 있던 곳으로 다시 가보면 클레이멘을 만날 수 있다. 다음날 바이만을 찾아가면 열쇠를 주면서 성당안에 고대의 유산. 즉 '수호의 불'이 있으니 맘대로 하라고 한다.


엣지마저도 협박하는 바이만

그리고 바이만은 이곳에 남아 마을을 지키라고 협박한다. 낮에는 아무런 소용이 없으니 밤에 가 보자.


이것이 수호의 불이다

수호의 불이 밝게 빛나고 있고, 그것을 조사하면 엣지는 환상을 보게 된다. 파엣트는 이것이 메르카바와 관련된 것이라며 조사를 한다. 메르카바로 가보자.

공중선이 있는 광장으로 간 엣지를 어둠속에서 누군가가 기다리고 있다.

의문의 남자 : '오랜만이군'

천천히 걸어나오자 얼굴이 드러난다. 엣지가 총을 겨누지만 누군가의 공격으로 총을 놓친다.

클레이멘 : '솔직히 말해서 놀랐다. 설마 네가 소문의 드래곤을 모는 사람이었다니.'

엣지 : '그것뿐인가! 내가 누군지 기억한다면 자신이 거기서 무엇을 했는지도 기억할텐데! 그 발굴장에서!'

클레이멘 : '엣지군. 이건 전쟁이다. 세계를 파멸에서 구하기 위한. 그 열쇠가 되는 아젤을 손에 넣기위해 그와 같은 방법을 쓸 수밖에 없었다. 무엇보다도 제국은 아직 단념하지 않은 것 같다. 너를 만나러 온 것은 그런 이유이다.'

갑작스런 충격에 엣지가 엎드리고, 짜스티바가 클레이멘을 모시러 온다.

클레이멘 : '쏘지마.'

클레이멘은 엣지를 두고 떠나고, 파엣트가 들어온다.

파엣트 : '괜찮아? 젠장, 도망쳤나. 역시 제국의 놈들이었지? 낮에 뭔가 이상하다고 생각했었어. 어때! 나도 꽤하지? 왜그래 엣지?'

엣지 : '아니, 아무것도 아니야. 아무것도…… 클레이멘….'

메르카바


메르카바는 '신의 전차'라는 의미이다

거대한 비행선이 보인다. 접근하면 침입자 저지 시스템이 가동되며 적들이 계속 나온다. 한참동안 싸워야 하지만 에너지가 부족할 정도까지는 아니다. 메르카바의 함저에 접근하면 광럽자를 쏘아대는 것들이 있는데 먼저 그것부터 부수고 안으로 들어가자.



내부의 끝에는 제어장치가 있는데 약점이 있는 부분에서 공격할 경우 한 번에 400정도의 피해는 감수하면서 싸워야 한다. 하지만 그 이외의 부분에서의 공격은 아무런 소용이 없다. 공격력과 방어력을 최대한 올린 뒤 맞서볼 것. 레드글래스(에너지 1000올려주는 아이템)이 많이 필요하다. 다시 밖으로 나와서 전진하면 거대한 광립자 바리스터가 등장한다. 녹색지점이 약점이 있는 곳이므로 열심히 공격하면 끝이다. 계속 전진하면 메르카바 내부로 들어간다. 적들을 물리치면서 계속 전진하면 메르카바 중심부로 들어간다. 내부로 들어오지 않고 그냥 전진하는 방법도 있다. 중심부 근처에는 광립자가 쏟아져 내려 위로 올라갈 수가 없다. 주위의 꽃잎같은 것을 조작하면 광립자를 피해 올라갈 수 있다.

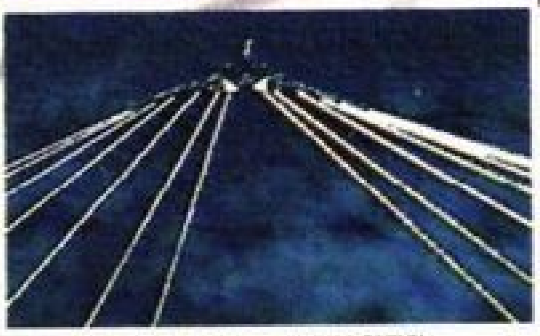


이제 중심부의 것들을 파괴하면 메르카바의 상부로 올라가게 된다. 상부에서 가능한 것들은 모두 부수자. 그러면 이제 동력원이 있는 제 2중심부로 들어간다. 제 2중심부에서는 먼저 촉수처럼 움직이는 것을 파괴한 뒤 아래로 내려가 마저 파괴하도록 한다.



그러면 메르카바는 완전히 파괴되기 시작한다.

아트룸과의 전투 3



아트룸 오른쪽의 조그마한 파란 점이 엣지의 드래곤이다. 싸울 기분이 나는지?

점점 괴물같아지는 아트룸. 벨디스트라는 대미지 800짜리 무기를 가지고 돌아왔다. 벨디스트를 발사한 다음 앞부분의 약점을 노리면 된다. 하지만 문제는 그 이후. 두 번째 나타나는 아트룸은 차라리 게임을 포기하고 싶을 정도다. 게임의 난이도를 올리기 위해 일부러 만든 듯이 보이는 이번 아트룸은 다른 보스들과는 차원이 다르게 어렵다. 비트는 다 죽으면 다시 살아나 아트룸의 에너지를 계속 보충해 준다. 게다가 사각조차 없어 아트룸의 공격을 피하기는 정말로 어렵다. 적어도 레벨 38은 되어야 싸울 수 있다. 일단 공격력을 최대로 올리고 기동력을 150정도에 놓은 다음 양옆에서 기다리다가 게이지가 차면 뒤에서 레이저로 공격할 것. 대략 한 번에 1000정도의 피해를 줄 수 있으면 된다. 엣지는 떨어지는 아젤을 구하고, 제국군함대에 의해 조아의 거리가 파괴되는 모습을 본다.

아트룸이 추락하기 시작하자 엣지는 당황한다.

엣지 : '이런!'

아젤을 쫓아가는 엣지. 드래곤은 아젤을 빛으로 감싸 천천히 떨어지게 한다.



아젤을 구하는 엣지

그러나 엣지는 조아의 거리로 가던 중 제국군이 몰려드는 것을 발견한다.

엣지 : '제국군…. 새로운 상대인가! 놈들…'

거대한 함정에서 갑자기 강력한 빛이 발사되면서 조아의 거리를 파괴하며 엣지도 폭발에 휩싸인다. 잠시후 엣지는 조아의 거리가 폐허로 변했음을 발견한다.



폐허로 변한 조아의 거리

엣지 : '이런…. 이런 바보같은!'

제국군 공중함대

적의 호위함들이 달려들지만 파리채 앞의 파리나 다름없다. 가볍게 끝내주자. 문제는 기함 그리그오리그. HP가 매우 높아서 상대하기 지루하다. 비크시오마로 두 번정도 공격하면 빨리 끝낼 수 있을 것이다. 하지만 기함은 다시 피해를 복구해버린다. 기함이 황제포를 발사하지만 피해버리는 엣지. 그때 클레이멘의 군대가 기함을 습격해온다. 클레이멘의 부하인 짜스타바(오프닝에서 대장을 죽인녀석)과 전투를 벌인다. 총알과 레이저를 모두 피해버리므로 버서크로 대응하면 간단하게 끝난다. 짜스타바는 엣지에게 제발 각하(클레이멘)를 만나달라고 부탁하고 제국군 기함과의 전투에 뛰어든다. 이후 캠프에서 아젤을 살펴보면 쯔아스타가 아젤에게 클레이멘을 부탁한 글을 보게 된다. (유서인가? 나와 대좌 대신 각하를 부탁한다고 쓰여져 있다)

그리그오리그가 발사하는 황제포를 멋지게 피한 엣지 뒤로 클레이멘의 부하들이 그리그오리그를 향해 덤벼들고 짜바스타는 엣지에게 결투를 걸어온다.



끝장을 내주자

짜바스타 : '꼬리를 내리고 도망가는 건가. 형편없군. 엣지!! 각하는 네놈을 우리편으로 끌어들 이려는 것같지만 난 인정할 수 없어. 이 분께서 여기서 네놈을 제국의 놈들과 같이 장사지내주마!!'

전투 후

짜바스타 : '……. 나는 여기서 죽는다…… 너의 동료들을 죽인 것은 나다. 그 원한을 갚고 싶었겠지….만족하나 엣지? 각하는 나와는 다르다. 그러니까…. 각하를…… 만나다오. 각하는…… 탑에서……. 기다리고 계신다……'

짜바스타는 그리그오리그를 향해 돌진한다.

탑

엣지는 아젤을 데리고 탑으로 향한다. 탑에 도착하자 클레이멘은 먼곳에서 음성으로 엣지에게 명령한다.

클레이멘 : '아젤은 거기에 내려놔 다오.'

클레이멘의 말대로 하자 아젤은 어디론가 사라진다.

클레이멘 : '여기다.'

빛의 구슬이 나타나 엣지의 발밑에 원반을 만든다. 엣지가 그것에 올라타자 원반은 엣지를 클레이멘에게로 인도한다.

클레이멘 : '아직 너에게 부탁이 가능한가. 보도록 해라. (화면이 공중에 떠오른다) 제국군의 최후의 무기, 기함 그리그오리그다. 인간이 가져도 되는 물건이 아니다. 저 전함도, 탑도…. 구세기의 모든 것이.'

엣지 : '너는 어때? 자신은 특별한가?'

클레이멘 : '따라오도록. 너에게 보여주고 싶은 것이 있다.'

클레이멘과 엣지가 물속으로 이동한다.

엣지 : '물속?!'

클레이멘 : '우르로 향하는 것이다. 이것이 이 탑이라고 불리우는 유적의 목적인 것이다. 그래서 죽은 별이지만 인류가 살아갈 수 있는 환경을 만드는 것. 우리들이 눈으로 볼 수 없 는 구세기의 힘으로 지켜지고 있는 것이다. 여기에 오면서 보았을 것이다. 그

대량의 공성생물들을. 그것도 탑에서 만들어진 것이다. 그들은 생태계의 관리자다. 그 행동의 모든 것이 인간을 멸망으로부터 지켜주고 있는 것이다.'

엣지 : '지킨다고?! 도대체 어디가.'

클레이멘 : '그런가, 너도 제국에 관계가 있으니 알 것이다. 그들이 하고 있는 것은 끝나지 않는 소비와 전쟁뿐이다. 탑이 겨우 재생하더라도 우리들 인류는 그것을 앗하는 사이에 소 비해버린다. 누군가가…. 그래, 인간 이외의 누군가가 컨트롤하지 않으면 우리들은 스스로를 해치는 행위를 영원히 계속할 것이다. 그렇게 생각한 구세대의 현인들은 그 임무를 맡긴 것이다. 탑과 공성생물들에게 이 세계의 전부를…..'

클레이멘과 엣지는 아젤이 잠들어 있는 곳으로 간다.

클레이멘 : '물론, 구세기의 사람들에서도 반대자가 있었다. 양자의 긴 싸움의 때가 지나고 최후의 반대자가 겨우 만들어낸 것이 이것이다. 탑을 외부로부터 파괴하는 것은 어렵다. 그러나 그 내부에 잠입해 컨트롤을 부수는 것은 가능해. 특히, 그것이 공성생물들이라면. 아젤은 그것을 목적으로 만들어진 병기이다. 황제는 그것을 알고 그녀를 찾았다. 그리고…. 난 그것을 알아내고 그녀를 강탈했다. 그래, 그녀를…. 아젤을 구세기의 임무로부터 해방시켜 새로운 목적을 가지게 하기 위해서다.'

갑작스럽게 강력한 진동이 엄습하고, 화면에는 제국군이 가득히 나타난다.

엣지 : '제국군!'

클레이멘 : '그들이 손에 넣은 힘…모두를 마음대로 다루려 하고 있다. 바보같은 일이야. 단지 병기에 불과한데… 그 힘에 휘둘리고 있다는 것은……..하지만, 이제 멈출 수 있는 자는 아무도 없다……... 아니, 자네 한명뿐이다.'

엣지 : '내가…어떻게?'

클레이멘 : '아무것도. 나는 단지 이런 이야기를 할뿐이다. 이제부터… 어떻게할 것인가? 자네 스스로 결정하는게 좋아.'

엣지 : '(고민하다가)난…..난 아직 너를 용서할 수 없어!'

엣지는 달려 나간다.

클레이멘의 명령(?)대로 쭉 위로 올라가면 들어갈 수 있는 입구가 나온다. 어차피 도중의 문들은 열리지 않으니 그냥 맘편하게 올라가도록 하자. 탑 내의 길은 거의 외길이므로 헤멜 일은 없을 것이다. 방어력과 버서크 능력을 높이기 보다는 기동력과 공격력을 높여 적에게 대응하자. 유적은 잠자고 있는 중이어서 이것저것 억세스해 보아도 아무런 일이 일어나지 않으니 쓸데없는 기대는 하지 말 것. 최상층에 도착하면 보스 바이오와의 전투가 기다리고 있다. 무엇보다 내구력이 엄청나다는 것이 특징이고, 700정도의 피해를 주는 대공유도탄은 피할 수가 없다. 가능한한 빨리 끝을 내는 것이 이익이고, 약점을 레이저로 공격하는 것이 가장 빠르다.

침입한 적들을 해치우지만 중과부적인 엣지. 클레이멘에게 달려가지만 이미 아젤과 클레이멘은 붙잡힌 상태다. 적에게 포위된 엣지는 총을 내려놓는다.

황제 : '추억들이 빠짐없이 모인 것 같군. 클레이멘, 네놈의 죄를 알겠지. 거기의 헌터는 우리들의 손으로 철저히 실험할 필요가 있다. 드래곤의 힘을 사용하는 것은 보통의 인간으로는 불가능…'


야심은 현실 앞에 무릎을 꿇는다

클레이멘이 숨겨두었던 무기로 황제를 암살하려하지만 실패한다.

황제 : '황제인 나에게 총을 향하다니… 클레이멘. 그 죄는 사형이다!'

황제는 옥좌의 기관총으로 클레이멘에게 난사한다. 쓰러지는 클레이멘에게 아젤이 달려간다.

황제 : '차갑군…. 간신히 이 힘이 내 것이 되었다…. 자 아젤이여. 문을 열어라! 우리 인류의 빛나는 미래로의 문을! 하하하하하.'

절규하는 아젤. 슬퍼하는 아젤에 반응한 탑이 깨어나고, 공성생물들이 활성화된다.

황제 : '뭐야! 이것은?'

클레이멘 : '아젤…… 그런가, 탑을…….'

클레이멘 : '엣지군. 뒤를… 부탁한다.'

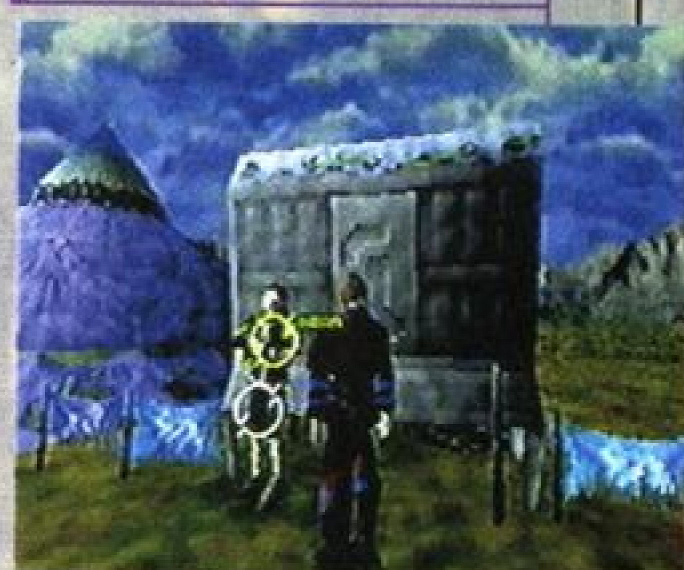


클레이멘이 공성생물에게 죽고, 아젤은 그 충격으로 정신을 잃는다. 엣지의 공격으로 파괴되는 공성생물. 엣지는 아젤을 태우고 탑을 떠난다.

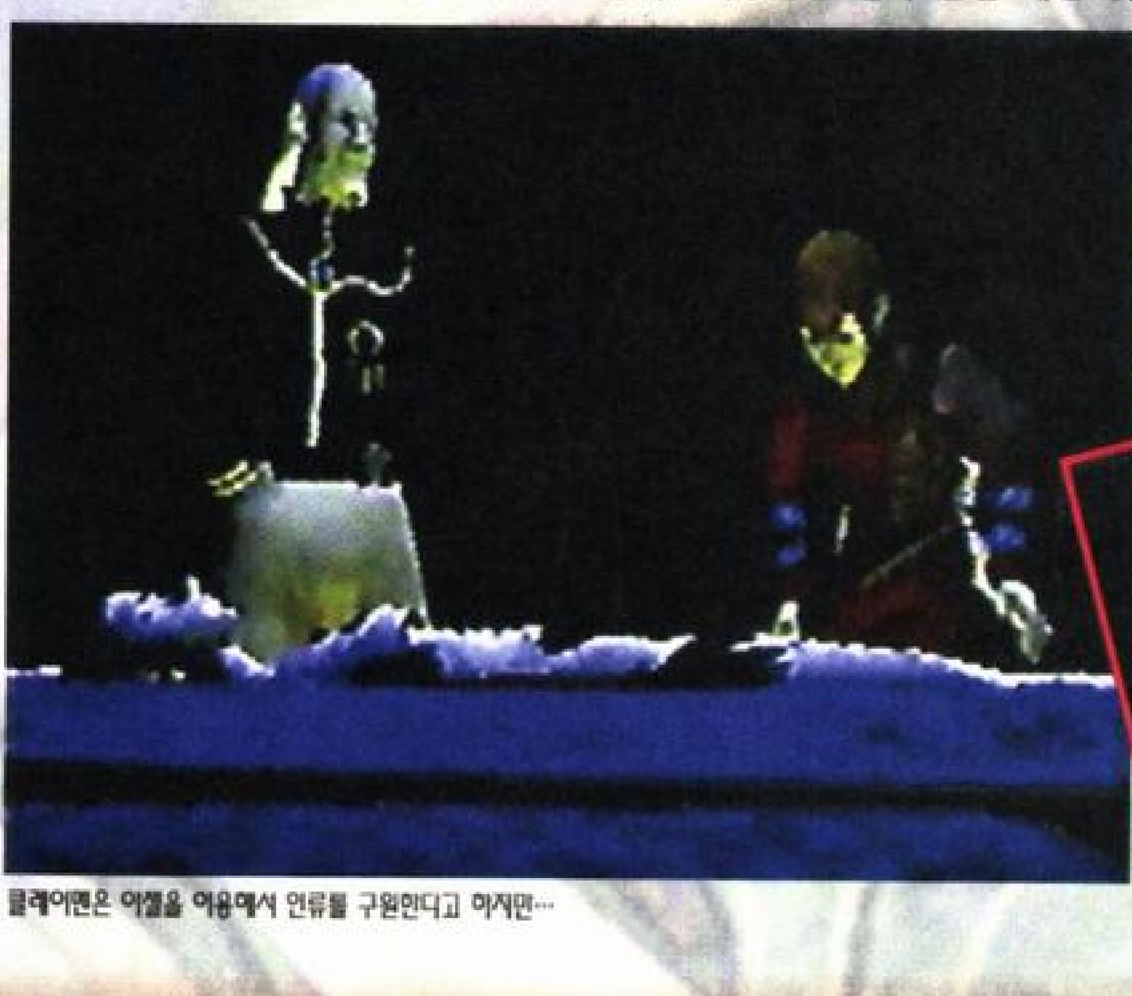
게오르기우스

가운데 있는 비행선 주변의 피라미드형 물체 4개를 조사하면 비행선 내부로 들어갈 수 있다. 비행선 내부에서는 무언가 놀라운 것을 얻을 수 있다.

시커의 마을


'시커의 마을'의 모습

캐러밴에 가면 갓슈가 시커의 마을로 오라고 했다는 말을 전해달라고 했다면서 시커의 마을 지도를 어떤 사람에게 건네 받는다. 갓슈는 아젤을 보살펠테니 넘겨달라고 한다(거절해도 결국에는 맡기게 된다). 내부로 들어가면 갓슈를 만날 수 있는데, 사실 갓슈는 시커의 리더로 아젤의 힘을 빌어 탑을 파괴하려 한다. 시커의 마을을 돌아다녀 보자. 자도크라는 사람을 만나면 기다렸다고 하면서 랜디레포트라는


클레이멘은 아젤을 이용해서 인류를 구원한다고 하지만…


두려워하는 사람들 사이로 공성생물이 뛰어든다.
살해당하는 황제의 병사들

것을 얻을 수 있다. 자도크와 좀더 이야기하고 나서 아젤을 치료하고 있는 곳으로 가면 아젤이 깨어나고, 갓슈는 아젤에게 심한 말을 한다. 갑작스런 공성생물의 출현으로 갓슈는 감시대로 간다. 감시대로 따라가면 그리그오리그의 처참한 모습이 나타난다. 하지만 그리그오리그는 시커의 마을을 공격하기 시작하고, 갓슈는 엣지에게 그리그오리그의 처치를 부탁한다.

시커의 마을 내에서 갓슈가 누군가와 이야기를 하다가 엣지를 본다.

갓슈 : '아 왔나? 따라와 다오. 이야기하고 싶은 것이 있어.'

엣지 : '저 공성생물무라…. 그러면 제국군은?'

갓슈 : '신경쓰지마. 부하들이 감시하고 있다. 움직임이 있으면 알 수 있을거야.'

엣지 : '부하…?'

갓슈 : '시커는…… 고도로 조직화된 집단이다. 세간에는 단순한 도적집단같이 보이겠지만…'


갓슈 그는 또 다른 야상을 가지고 있었다.

갓슈의 부하 : '(갓슈에게 다가가서) 그리그오리그도 끝장났습니다. 제국군도 더 이상 저항할 수 없을 것같습니다.'

갓슈 : '알았다. (엣지를 보며) 지금은 내가 이 시커들을 이끌고 있다. 의외인가? 어느누구도 이런 인간이 리더라고는 생각하지 않아. 시커라는 집단은 원래 그런거다.'

두 사람은 컴퓨터실로 들어선다.

엣지 : '대단해…'

갓슈 : '시커는 벌써 200년정도 구세기의 연구를 계속하고 있다. 너를 만난 것도 우연이 아니야. 드래곤을 손에 넣은 인간을 그냥 내버려둘 수 없기 때문에 쭉 감시하고있었다.'

엣지 : '그럼 나를 도와주었을 때에도…'

갓슈 : '그렇다. 모든 것은 이녀석을 파괴하기 위함이다. 제국이 탑이라 부르며 따르고 구했던, 클레이멘이 지키려 했던 모든 것의 근원.'

엣지 : '잠깐만 기다려. 너는… 아니, 너희들은 도대체 어떤 자들이지? 시커란 조직이 있다지만 그 목적은? 왜 정체를 숨기지?'

갓슈 : '모든 것은 이 세계를 되찾기 위해서다.'

엣지 : '세…. 세계?'

갓슈 : '그렇다. 그걸 위해서 탑을…. 아니, 구세기의 유적을 완전히 부수는 거다!'

엣지 : '탑을?! 하지만 그것은……'

갓슈 : '클레이멘에게 들었는가…. 확실히 그것은 클레이멘의 말대로 이것은 세계를 재생하기 위한 것이다. 이것이 관리를 하는 이상 멸망은 없어. 하지만 살아가는 것이 아니야. 단지 목숨이 붙어있을 뿐이다!'

엣지 : '하지만….'

갓슈 : '엣지, 처음에 만나서 갔던 마을을 기억하나? 우리들 시커는 공성생물에게 파괴된 거리와 마을의 생존자들이다. 정의는 우리들에게 어찌되든 상관없어. 하지만 이기주의자같은 말을 하는 인간이나 아무 말이나 지껄이는 인간이나, 인간은 발버둥친다. 우리도 예외는 아니야. 그래서, 그걸 위해서는….'

엣지 : '아젤이 필요하다는…말인가.'

갓슈 : '하지만, 그것만이 아니야. 탑의 기능을 정지시키기 위해서는 이것이 필요하다.'

엣지 : '아… 이것은. 드래곤의 문장!'

갓슈 : '각지에 흩어져 있는 탑의 유적은 과거에 완전히 드래곤에 의해 그 기능을 빼앗긴 바 있다. 절대의 손님은 드래곤의 이것을 이야기하고 있는 것이다! 아젤에게서 드래곤을 받아내야해.'

엣지 : '그녀가 협력할 것이라고 생각해?'

갓슈 : '몰라. 하지만 구세기의 망령에 의해 삶을 연장하는 것은, 이제 끝이다! 우리들은 다시 한번 스스로의 힘으로 걸음을 시작하기 위해서는…. 아젤이 필요한 것이다. 자도크에게 자세한 것은 들을 수 있다. 이야기를 들어주기 바래. 모든 것은, 그때부터다. (잠시 후) 나는 다른 할 일이 있다. 이곳을 마음대로 사용해도 좋아. 엣지. 너, 싸움을 하고 싶은건 아니겠지? 푹 쉬어도 좋아.'

병실로 가보면 아젤이 괴로워하고 있다.

엣지 : '(갓슈에게) 상태는?'

갓슈가 고개를 흔들고 잠시 뒤, 아젤이 놀라며 깨어난다.

엣지 : '괜찮은가? 가위눌린 것같이 보였는데….'

아젤 : '가위눌렸다고?'

엣지 : '이아, 악몽이라도 꾼건 아닌가 해서.'

아젤 : '그사람을 죽였어. 내가…. 꿈? 그런가…. 꿈.'

엣지 : '아니…. 꿈을 꾼 것이 처음인 것같은 말이로군….'

아젤 : '처음이야. 지금까지는 이런 일은 없었어…. 그사람은?'

갓슈 : '죽었어. 클레이멘은 공성생물에게 죽었다. 하지만 높은 숙원을 이루었다. 자신의 주장대로 그렇게 죽었으니까. 네가 깨운 공성생물에게말이야.'

엣지 : '갓슈!'

갓슈 : '흥! 그런 눈으로 보지말라구. 난 단순히 그녀를 미워하는 것이 아니야. 단지, 누가 적인지 확실히하고 싶을 뿐이다.'

갑작스레 갓슈의 부하가 들어온다.

갓슈의 부하 : '나타났습니다. 방위 07, 2500리온, 엄청난 수입니다.'

갓슈 : '어느쪽이지?'

갓슈의 부하 : '공성생물과 그리그오리그…. 양쪽 모두입니다.'

갓슈 : '알았다. 곧 감시대로 가지.'

갓슈와 갓슈의 부하가 방을 나가고, 엣지는 아젤을 위로하려 한다.

아젤 : '잠시… 혼자있게 해 줘. (나가려는 엣지에게) 잠시 기다려. 아직…. 이름을 듣지 못했어.'

엣지 : '나는…… 엣지…….'

아젤 : '엣지…. 고마워.'

아젤을 두고 엣지는 방을 나간다.


아젤, 그녀의 생각은 무엇인지…

조아의 숲

무작정 상공을 날아 다니는 것은 불가능. 마산이라는 괴물 때문인데 비크시오마를 세 번이나 맞아도 멀쩡한 그야말로 괴물이다. 맵의 왼쪽 아래에 숲 내부로 들어가는 구멍이 있다. 그곳으로 들어가 마산의 뿌리들을 없애면 마산이 매우 약해져 손쉽게 죽일 수가 있다. 폭주한 그리그오리그는 기생 그리그오리그가 되어 있다. 방출구를 모두 닫았을 때에는 소용이 없고, 방출구를 열고 타란을 2개 방출할 때 3개의 방출구중 빈 곳이 약점이므로 그곳을 공격할 것. 타란은 나오는대로 죽이지 않으면 800정도의 피해를 입는다. 그것만 주의하면 1차는 끝. 다음은 황제포인데 발사된 직후에 공격하면 된다. 다만 스톱상태를 일으키는 공격은 조심할 것. 황제포와 겹치면 위력적이다.

우르 지하유적


이것을 파괴하자

시커의 마을로 돌아와보면 아젤이 도망쳤다고 한다. 도서관에 가서 자도

크에게 아젤에 대해 물어보면 아젤은 우르에 있을 것이라고 한다. 우르의 지하유적으로 가보자. 우르의 지하유적중 생체병기 실험장에서 괴물들에게 둘러싸인 아젤을 만날 수 있다. 별것 아니므로 가볍게 없애버리고 캠프에서 아젤과 이야기를 나누자.

다시 시커의 마을로 돌아오면 장례식을 치르고 다른 곳으로 옮길 준비를 하고 있음을 알 수 있다. 그리고 엣지는 다시 탑으로 향하기로 결심한다.

*캠프에서 드래곤에게 말을 걸면 데아투프라는 공성생물 소환의 능력을 얻는다.

시커의 마을

갓슈 : '여기도…. 이제 끝인가. 해산해서 다음의 주거지를 찾아야…. 함께 가지 않겠나?'

엣지 : '탑은… 세스토렌은 어떻게 하고?'

갓슈 : '이렇게 별것아닌 전력으로는 어찌해도 이길 방법이 없어. 세스토렌을 쓰러뜨리기는 고사하고 나는 이 마을의 사람들을 지킬 수 조차 없다. 살아있다면, 또 싸울 때는 온다. 20년, 30년…아니, 그보다 더 먼 미래가 될 지도 모르지만.'



엣지 : '내가 한 번 더 탑에 가겠어. 드래곤도 그것을 바랄테니까…. 내가 탑으로 가면 공성생물을 끌어 들일거야. 갓슈는 그 동안에 도망쳐줘. 뒤는 내가…'

갓슈 : '하지만 어떻게?! 아젤은 아직…'

아젤 : '나도 가겠어.'

아젤이 갑자기 나타난다.

아젤 : '내가 가서, 너와 드래곤을 세스토렌에게 보내겠어. 하지만, 착각하지마. 그것은 구세기에 나에게 기억된 임무때문이 아니야. 그 사람이 말했던 것. 이 사람들이 말했던 것. 어느 쪽 이 옳은지는 몰라. 그러니까 엣지. 너와 같이 가서 확인하고 싶어. 그곳에, 세스토렌에 무엇이 있는가를…'



갓슈 : '미안…. (한동안 말을 잇지 못한다) 엣지, 너와 처음에 만났던 계곡있었지. 기억하나? 되돌아온다면 그곳에서 만나자. 알았지. 약속하는 거다.'

탑

최상층인 지상 15층에서 지하 1층까지 내려가야 한다. 일단 밑으로 내려가려 하면 로터파일이 빠르게 돌고 있어서 내려가지 못한다. 다시 위로 올라와 닫혀있던 문을 억세스하면 아젤이 문을 열어 들어갈 수 있게 된다. 두 개의 문이 열리지만 하나는 갈 수 없으니 결국 길은 하나다. 안으로 들어가면 로터파일의 조종을 전환하는 장치가 있다. 그것을 조사한 뒤 아래로 내려가 로터파일의 중심부를 조사하면 로터 파일이 멈추고 아래로 내려갈 수 있다. 두 번째 로터파일도 같은 요령이다. 이제 계속 밑으로 내려가면 입구가 있다. 그곳으로 들어가자(그래도 13층). 이후는 길이 직선이므로 어렵지 않다. 하지만 여기의 적들은 대단한 강적. 이바스와 이비아란 가디언은 대단히 강하기도 하지만 내성이 마구 변하는 특성이 있다. 총알에 내성이 있는 것으로 나오는 부분을 총알로 열심히 쏴대는 것이 유효하다(레이저나 버서크는 소용이 없다. 아무리 버서크를 사용해도 상대의 피해는 0…. 이런 적은 처음이다. 게다가 총알에 내성이 있는 것으로 나오면서 총알에 취약하다니…). 그리고 장막이 쳐져 있는 곳은 적을 만나므로 레벨을 올리고 싶으면 싸우는 것도 좋다. 도중에 경비태세를 해제하고 대물센서를 작동시키는 것이 있는데 대물센서는 잠깐 작동을 멈출 때가 있다. 그 틈을 이용해서 지나가도록. 최하층까지 내려가면 최상층으로 가는 엘리베이터가 있다. 레벨을 충실히 올렸다면 괜찮겠지만 필요하면 올라가서 아이템 보충을 하고 오도록.

탑 제 1층에서 엣지와 아젤을 대화를 나눈다.

엣지 : '결국…. 도착한 것인가.'

아젤 : '응. 하지만…. 엣지는 괜찮아?'

엣지 : '…….?'

아젤 : '나는 세스토렌이 어떤 곳인지 어느곳에 있는지 몰라. 그것이 무엇을 위해 존재하는 지에 대해서도. 거기에 가더라도 돌아온다는 보장도 없어.'

엣지 : '…………'

아젤 : '엣지는…. 선택의 여지가 남아있어. 지금이라면. 그 마을의 사람들과 같이 가는 방법도….'

엣지 : '너는 여기에 남아 있겠다는 건가?'

아젤 : '?!'

엣지 : '너는 무조건 앞으로 나갈 생각이지? 그것도 나와 같아.'

아젤 : '…. 그러네. 이전에는 그사람의 바램에 답했고, 그것이 내 존재의 전부였어. 하지만 지금의 나는 스스로의 의지대로 내가 하면 안되는 일을 하고 싶지 않아. 적어도 지금만은 한사 람의 인간이고 싶어. 내가 나로 있기위해….'

엣지 : '그런가….'

아젤 : '고마워. 엣지. 지금까지 고마웠다고 말하고 싶어. 내가 여기까지 온 것은 엣지의 덕분이야.'

엣지 : '네 덕분도 있어.'

유적 지하 1층으로 내려간다. 엣지와 아젤은 조종장치에 다가가고, 아젤은 조종장치에 오른다.



조종장치에 오르는 아젤

아젤 : '시작하겠어. (조종장치가 빛을 발하기 시작한다) 문을 엽니다. 빨리 드래곤으로….'

엣지 : '아젤 너는?'

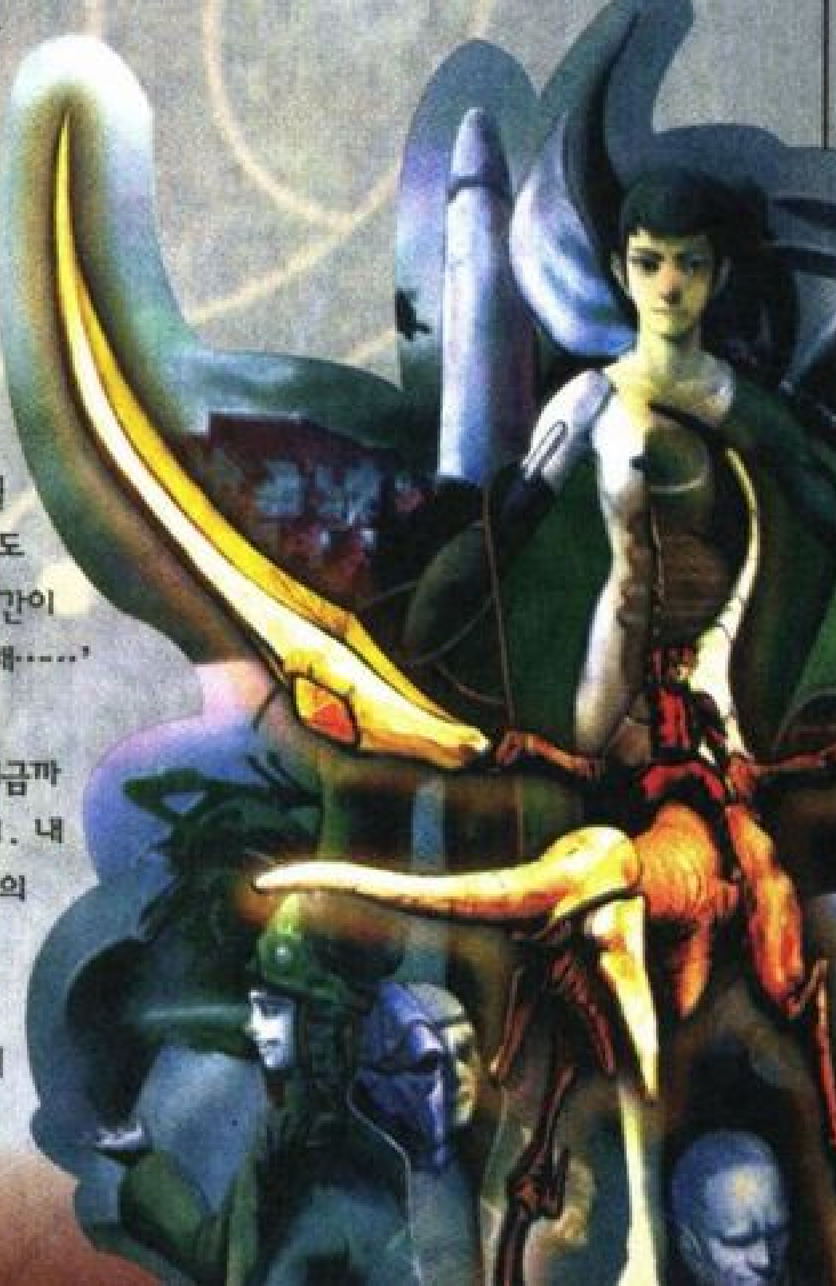
아젤 : '나는 여기에 남을거야. 아직 해야할 일이 있으니까….'

엣지 : '뭐라고?'

아젤 : '엣지를 세스토렌에 보내는 것과 동시에 이 탑을 파괴할거야. 그렇게 하면 그 사람들은 무사히 탈출할 수 있어.'

엣지 : '그, 그런! 아젤. 너는 어떻게할거지?'

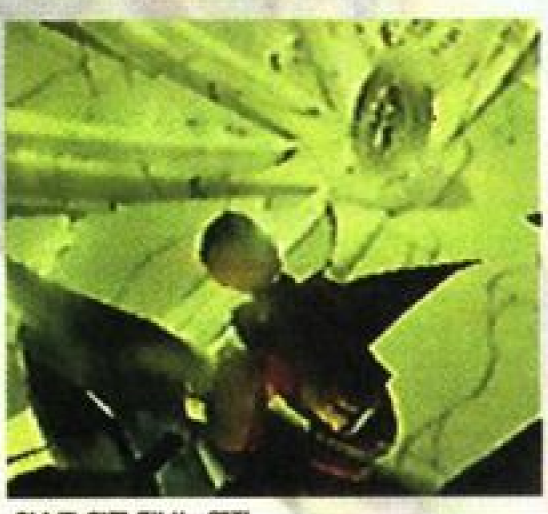
아젤 : '몰라. 하지만 … 죽어버리는 것은 아니니까. (… 손을 내밀자 잠시 주저한다) 빨리! (… 지, 머뭇거리다 드래곤에 오른다) 사실은… 이제 사람은 되고 싶지않아.




아젤은 도대체?

아젤 : 하지만… 난…'

엣지 : '반드시… 반드시 돌아온다! 그러니까…. 그때까지 기다려 줘!'


약속과 함께 떠나는 엣지

하얀 빛과 함께 엣지는 세스토렌으로 향하고, 탑은 그 기능을 상실한다.

세스토렌

5마리의 드래곤과 싸우고 나면 세스토렌과의 전투가 기다리고 있다. 세스토렌의 공격력은 막강하지만 버서크로 싸우면 크게 어렵지는 않다. BP가 모자르다면 꽤나 장시간 싸워야 하지만 오는 길에 블루마나 40개를 얻었을 것이므로 걱정은 없다. 세스토렌과 싸우고 나면 세스토렌은 엣지가 아닌 플레이어에게 세계를 인간의 손에 돌려주라고 한다. 버튼을 누르건 말건 그것은 당신의 선택이지만 세스토렌이 사라지는 것은 변함이 없다. 그리고 엔딩롤이 끝나면 한 소녀(엣지가 인간화한 것이라고 생각되지만 눈 모양이 아예 다르다)가 여행을 떠난다.

엔딩

세스토렌 : '이것으로 끝이다.'

엣지 : '이 목소리는…. 드래곤의 목소리인가?'

세스토렌 : '구세기의 남은 유적들…. 모두가 지금, 나와 함께 있다. 자, 나를 죽여라. 절대의 손님이여… 그걸 위해서 나는 되돌아온 것이다.'

엣지 : '절대의 손님…. 그건 드래곤의….'




긴 여행의 끝, 또다른 여행의 시작이다

세스토렌 : '그게 아니야.'

엣지 : '어떤 의미지?'

세스토렌 : '나는 절대의 손님을 이끄는 존재밖에 되지 않는다. 구세기의 결박을 풀고 세계를 다시 사람의 손에 돌려 주는 것은, 외부세계로부터 드래곤에 이끌리는 자…. 당신뿐이다. 절대의 손님이여! 세계를 인간의 손으로 되돌려라. 그때부터 시작한 여행와…. 그리고, 수천년동안 전해져온 사명이 끝날 때가 온 것이다. 자, 버튼을 눌러다오. 소년엣지의 몸에 머물러 있는 혼이여…. 다사…. 모든 것을 시작하기 위해서.'

(여기서 버튼을 누르거나 안누르거나 대사만 하나 다르다. 여기서는 누르지 않았을 경우로 진행한다)


선택은 당신에게 달려있다

세스토렌 : '고맙다…. 하지만…. 미안….'

엣지 : '(화면을 쳐다보며) 그런가. 네가 내 속에서…. 네가 절대의…….)

화면이 밝아진 뒤 사라진다.

갓슈가 하늘을 바라보며 서 있다.

갓슈의 부하 : '이제 슬슬….'

갓슈 : '알았다.'

갓슈의 부하 : '기분을 알겠습니다만…. 이제 물도 식량도….'

갓슈 : '알았어! 내일 아침, 여기를 떠난다. 준비를 시작해다오. (하늘을 바라보는 갓슈) 목적없는 여행인가…. 엣지……'

갑자기 어디선가 용의 날개짓하는 소리가 들려온다.

공략후기

전체적인 점수라면 75점정도? 상당한 수작이지만 현 시점에서는 마이너스적인 요소도 많다. 아직 세가는 훌륭한 롤플레잉 게임을 만들기에는 경험이 부족한 것인지 모르겠다는 생각이 든다. 맛있고 좋은 재료는 다 넣었지만 결과적으로 맛의 균형이 깨져버렸다고 할까. 특히 아쉬운 부분은 동영상 부분이다. 일반화면은 아주 아름답고 웅장한 그림을 보여주지만 동영상은 팬저드래군1에서 크게 나아지지 못한 수준이다. 필자가 아는 한에서도 고급 워크스테이션을 이용하면 충분히 사실같은 인물을 창조할 수 있었음에도 마네킨이 움직이는듯한 동영상을 볼 때의 씁쓸함이란…. 차라리 게임상의 캐릭터를 이용한 동영상 부분만으로 전체를 구성했더라면 그래픽에서 별 네개를 주었을텐데. 많은 동영상을 넣기 보다는 오프닝과 엔딩만 충실하게 제작했다면 좋았을 것같다. 또하나 아쉬운 부분이라면 전투. 앞에서도 애기했지만 녹색지대로 움직이기 위해 긴장감을 유지하도록 하려는 배려였다고 생각한다. 하지만 그저 버튼만 누르면 되는 지루한 시스템이 될 수도 있다는 것을 왜 생각하지 못했을까? 조금만 더 신경썼더라면 대단한 장점이 되었겠지만 평범하게 끝나 버렸다.

끝으로 한마디만 더 하자면, 이 게임은 게임을 끝낸 뒤에도 돌아다니면서 이것저것 해볼 수가 있도록 배려되어 있다. 박스 게임으로 들어가 덤모드를 즐길 수도 있고, 유닛들을 모을 수도 있다. 한번 엔딩을 보았다고 게임을 끝내지 말고 잠시 시간을 가진 후 다시 한번 도전해 보도록 하자.





12명의 이쁜이를 꼬시자!

센티멘탈 그래피티

기대를 모으던 대망의 연애 시뮬레이션 「센티멘탈 그래피티」가 드디어 우리들에게 그 모습을 드러냈다. 코나미의 「도키메키 메모리얼」이 가지고 있던 아성을 무너뜨릴 수 있을지 벌써부터 관심이 모아진다. 그럼 이제 추억의 첫사랑을 향해 떠나 보도록 하자.

■제작사:NEC 인터채널
■장르:시뮬레이션
■발매일:1월22일
■발매가:7500엔

그래픽	★★★★
조작감	★★★★
스토리	★★★★★
연출	★★★★★
사운드	★★★★
소장가치	★★★★

프롤로그

'기억하고 있습니까..?
처음 만났던 그날의 일을,
그리고 그 추억
당신을.....
만나고 싶습니다'

어느 날 날아온 수신자 불명의 한 통의 편지....

어린 시절 집안 사정으로 여러 번 전학을 다녀야 했던 나는, 이 편지 한 통으로 추억 속의 소녀들을 다시금 기억해 내게 되었다.



⊙히로인들은 전국 각지에 퍼져있다

메모리얼 이벤트(Memorial event)

전학을 다니면서 만난 히로인들과의 추억을 떠 올리는 이벤트로, 캐릭터의 호감도와 관계가 깊다. 주인공의 메모리얼 이벤트(Memorial event) 3개와 히로인이 직접 과거일을 이야기하는 이벤트 1개로, 총 4가지로 이루어져 있다.

편지 이벤트(Letter event)

주인공과 히로인과의 관계가 보통 이상으로 진전이 되면 편지가 오게된다. 편지에는 각자의 사연이 있으며 편지를 받고 히로인을 찾아가게 되면 그 편지에 관한 이벤트가 벌어지게 된다. 편지는 총 4통이 오게되며 첫 번째와 두번째 편지의 이벤트는 다른 히로인들과 공통적으로 진행 할수 있지만 3번째 편지 이벤트부터 히로인을 결정하는 중요한 요소가 된다. 그리고 최종적으로 2월 28일 최후의 4번째 편지가 오게 되는데, 이것을 받았다면 그 편지를 보낸 히로인으로부터 졸업식날 고백을 받을 수 있다(곧 해피엔딩).



히로인과의 깊은 관계가 필요하다

비쥬얼 이벤트(Visual event)

계절이나 호감도에따라 나타나는 이벤트로 가장 통상적인 이벤트라 할 수 있겠다(특별히 게임에 영향을 주는 것은 아니므로 생략하겠다.).



여름의 비쥬얼은 역시 수영복

행동력이란?

센티에서 이동에 있어서 돈과 함께 가장 중요한 수치인 행동력. 화면 좌측하단에 표시되며 단위는 P이다. 행동력은 이동과 아르바이트를 할 때 사용된다.

행동력의 최고치 변화	
히로인과 재회	+5
비쥬얼 이벤트	+1
학교 지각(또는 결석)	-1
무언 전화	-1
히로인과 절교	-5
페리를 이용	+1

커맨드 소개

여행 [旅立ち]

이 게임에서 가장 주가 되는 것으로 여자를 만나러 갈때나 자신의 집으로 돌아올 때 사용하는 커맨드. 방향 버튼의 좌우로 목적지를 선택할 수 있고 상하를 이용해서 교통편을 선택할 수 있다.

교통수단

힛치 하이크 (ヒッチハイク)
요금은 없지만, 이동속도가 느리고, 행동력의 소비도 크다(무엇보다도 장소를 정할 수가 없다).

쾌속 열차 (快速列車)
요금은 싸고 행동력의 소비 中 단지 이동속도가 下.

특급 열차 (特急列車)
요금은 비싸지만 행동력의 소비는 下 이동속도는 中.

쾌속 야행 (快速夜行)
요금은 보통. 이동속도는 下 이동중에 행동력을 조금 회복 할 수 있다.

특급 야행 (特急夜行)
요금은 비싸지만, 이동속도는 中 이동중에 행동력을 조금 회복할 수 있다.

심야 버스 (深夜バス)
요금은 매우 싸지만 이동속도는 느리다. 행동력의 소비도 심하다.

비행기 (飛行機)
이동 속도는 가장 빠르고 행동력의 소비는 가장 적다. 요금은 가장 비싸다.

페리 (フェリー)
요금이 비싸고 이동속도도 느리지만 이동중에 행동력을 상당히 회복 할 수 있다.

이동 [移動]

각 목적지인 마을이나 명소로 가기 위한 커맨드. 미니맵을 불러내어 방향 버튼을 상하좌우로 이동, 선택하여 A버튼이나 C 버튼으로 결정한다.

스케쥴 [スケジュール]

상당히 유용한 것으로 한해의 달력을 표시해 주는 커맨드. 이전에 만났던 여자의 비쥬얼이나 이후의 예정을 보여준다(스케쥴에서는 흑백으로 나오는 메모리얼 이벤트를 칼라로 볼 수 있다). 스케쥴 관리에 사용.

전화 [電話]

여자와 데이트 약속을 하기위한 커맨드. 단 자신의 집 이외에서는 전화를 할 수 없으니 주의! 또 심야(0시 이후)에도 전화커맨드를 사용할 수 없다(데이트 약속을 한 후에 다시 전화를 클릭 하면 데이트 약속 시간과 장소를 볼 수 있다). 전화 약속을 하게 되면 데이트 약속장소와 시간이 표시된다.

프로필 [プロフィール]

12명의 여자의 프로필, 이후의 약속, 주인공을 대하는 '세츠나사도' 등을 표시한다. 하트가 붉어질수록 세츠나사도가 높다는 것을 뜻한다.

세츠나사도의 변화



아르바이트 [アルバイト]

휴일에 돈을 벌기위한 커맨드. 현재 위치한 곳에 따라 아르바이트의 내용이 변한다. 또 평일의 방과후는 자동적으로 아르바이트를 하게 된다(물론 아르바이트에는 행동력 P가 소모).

장소	직업	근무시간	급료	행동력 소비치
도쿄(東京)	그릇닦이(皿洗い)	20시 까지	시간당 500엔	시간당 -5
삿포로(札幌)	목장일 돕기 (牧場手傳い)	20시 까지	시간당 1000엔	시간당 -2
아오모리(靑森)	과수원 돕기 (りんご園手傳い)	20시 까지	시간당 900엔	시간당 -3
센다이(仙台)	스키장 일 돕기 (スキー場手傳い)	20시 까지	시간당 800엔	시간당 -4
요코하마(橫濱)	항만 작업(港灣作業)	20시 까지	시간당 600엔	시간당 -5
카나자와(金澤)	메밀국수집(そば屋)	20시 까지	시간당 800엔	시간당 -4
나고야(名古屋)	칼국수집(きしめん屋)	20시 까지	시간당 800엔	시간당 -4
교토(京都)	토산물점(土産物屋)	20시까지	시간당 850엔	시간당 -3
오오사카(大阪)	낙지구이점(たこやき屋)	20시까지	시간당 850엔	시간당 -3
타카마츠(高松)	우동집(うどん屋)	20시까지	시간당 900엔	-3
히로시마(廣島)	철판구이점 (お好み燒き屋)	20시까지	시간당 900엔	-3
후쿠오카(福岡)	이벤트 경비 (イベント警備)	20시까지	시간당 950엔	-2
나가사키(長崎)	청소작업(淸掃作業)	20시까지	시간당 1000엔	-2

숙박 [宿泊]

행동력을 회복시키거나, 시간을 보내기 위해 사용하는 커맨드. 자신의 집에서는 무료. 외출했을시에는 좋은 시설을 갖춘 곳 일수록 회복력이 높아진다(물론 좋은 시설은 돈에 비례한다).

세츠나사도(切なさ度)란?

장거리 연애의 단점은 상대를 자주 만날 수 없다는 것. 만날 수 없는 상대는 그리워지기 마련이고... 이곳에서도 그런 '애절함'이 존재한다. 각각의 히로인들에게는 세츠나사도가 존재해서 그 히로인들과 만나지 않게 되면 세츠나사도는 상승하게 되어서

결국에는 폭팔, 히로인들은 외로움에 가출을 하게 된다. 그러므로 세츠나사도가 올라간 히로인은 만나주어서 세츠나사도를 하강 시켜주어야 한다.

세츠나사도가 올라가게 되면..

1. 처음 히로인들은 전화를 걸게 된다(아무변화 없음).

2. 무언의 전화가 온다(올때마다 행동력 -1).

3. 결국에는 가출... (가출을 한 상태에서 내버려두면 지속적으로 무언의 전화가 오므로 걷잡을 수 없는 상태가 벌어진다. 그러므로 히로인이 살고 있는 지방으로 가서 히로인들을 찾아 달래야 한다).

가출을 했을시.

가출을 한 히로인에게 전화를 걸게 되면 히로인의 가족들게에 히로인이 가출을 했다는 사실을 들을 수 있다. 그리고 그 지방으로 히로인을 찾으러 가게 되면 평소에는 갈 수 없는 시외지도를 쓸 수 있으며, 시내지도(5개)+시외지도(5개) 총 10군데에서 히로인을 찾아야 한다.

전 캐릭터 공통 플로우 차트

프롤로그

↓

봄방학(3월20~ 4월6일)

(이 시기를 이용하여 전국에 있는 히로인들과 재회를 하자)

↓

1학기(4월7일~ 7월 18일)

(본격적으로 게임이 시작되는 시기이다. 1학기가 끝나기 전에) 메모리얼 이벤트(memorial event) 2가지와 비쥬얼 이벤트(visual event) 1가지 이상을 보자. 물론 여름방학을 대비해서 돈도 틈틈히 모아두자)

↓

여름 방학(7월 19일~ 8월 31일)

(찬스의 시기... 호감도가 부족한 캐릭터들을 매꾸고 이벤트에도 신경을 쓰자.. 메모리얼 이벤트(memorial event) 1가지와 비쥬얼 이벤트(visual event) 다수를 모으자)

↓

2학기(9월 1일~ 12월 22일)

(슬슬 게임이 중반부를 넘어섰다. 엔딩을 볼 캐릭터를 확실히 정하고) 메모리얼 이벤트(memorial event) 나머지 1개를 모아서 lettet event 2개 이상을 모으자)

↓

겨울방학(12월23일~1월11일)

(마지막 스퍼트를 대비한 준비기간, 그동안의 히로인을 관리하자)

↓

3학기(1월12일~3월5일)

(마지막 구간... 메모리얼 이벤트(memorial event) 4가지와 letter event 2가지를 1월이 되기전에) 모았다면, 1월 중순까지는 3번째 편지가 올 것이다. 이것으로 편지 이벤트(letter event) 3가지를 완성, 차분히 2월 28일의 4번째 편지를 기다리자.)

↓

졸업식

편지 이벤트(letter event) 4번째가 일어나는 날이자 게임 엔딩의 날. 졸업식이 끝나고 자신의 방에서 4번째 편지를 받은 히로인을 클릭하자)

↓

해피엔딩(Happy ending)

스토리 공략

(주인공 임의설정 - 다시로 신지)

아다치 타에코(安達 妙子)

캐릭터 데이터 (CharacterData)



신장 - 158cm　B.W.H - 84(cm), 59(cm), 86(cm)
생일 - 1월 19일　성좌 - 산양좌　혈액형 - A형
특징 - 주인공과소꿉친구로, 초등학교 4학년까지함께 학교를 다녔다. 요리, 바느질, 청소, 세탁과 가사전반에 능숙. 돌보는 일을 잘하고 친절하다. 하지만 모든 일에 적극적인 것이조금은 시끄러운 인상을 주는일이 있다. 집에서 하는주점 일을 돕고 있다.
좋아하는 것 - 어린아이　싫어하는 것 - 화장, 악세서리
주소지 - 아오모리현(아오모리시)
통학 학교 - 현립 아오가키 고교
이미지 칼라(image color) - 블루(blue)
취미 - 근처의 아이들과 놀기
아르바이트 - * 주점(집이주점을 하고있다)에서의 접객, 판매
소속 부서 - 특별히 없음　특기 - 스키, 눈 치우기
특기 과목 - 가정

* 주점 - 일본은 보통 상점이나 편의점에서(가끔 파는 편의점도 있긴 하다) 술을 파는 것이 금지되어 있기 때문에 따로 술을 파는 주점이 있다



1. 아오모리 리비나 (青森リビナ)
2. 신마치토오리 (新町通り)
3. 아오모리 베이브릿지 (青森ベイブリッジ)
4. 네부타의 마을 (ねぶたの里)
5. 선세트 아오모리 (サンセット青森)

재회

신지 : 분명 이 거리였는데.. 아다치 주점... 그래, 여기다! 여기! 예전과 전혀 변하지 않았어. 응? 저건...

여자아이 : 어서 오세요! 앗... 너, 넌, 혹시...

신지 : 타, 타에코? 타에코니?

타에코 : 정말로...

신지 : 타에코... 오랜만이구나.

타에코 : 으, 응...

신지 : 엣? 타, 타에코...

타에코 : 잘 돌아왔어.

신지 : 도, 돌아왔어.

타에코 : 놀랐어. 갑자기 였으니깐. 나라는걸, 바로 알았어?

신지 : 으, 응...

타에코 : 나도, 바로 알았어.

신지 : 타에코...(두근두근)

타에코 : 저기, 어서, 모처럼 왔으니까 들어와!

신지 : 아, 아니, 하지만...

타에코 : 뭐하는거야. 예전에는 사양같은 건 하지 않았는 걸. 정말로 오랜만이네. 쭉 잘 지냈니? 큰병 같은 건 없었고?

신지 : 없는 걸. 그러는 타에코는 어땠어?

타에코 : 나도, 잘 지냈어. 단지, 마음에 뻥하고 구멍이 뚫린 것 같은 때가 있었지만...

신지 : 엣...

타에코 : 하지만 우린 가족이나 다름 없잖아.

신지 : 그렇구나. 이 집, 나도 굉장히 그리운 느낌이야.

타에코 : 그건, 그렇겠지~ 네가 그린 낙서도 아직 남아 있으니깐.

신지 : 웃... 그, 그랬니? 미, 미안해?

타에코 : 우후훗, 특별히 사과하지 않아도 괜찮아. 그래! 모처럼이니까. 식사라도 같이하자!

신지 : 아, 아니, 그런 폐를... 갑자기 찾아와서...

타에코 : 괜찮아, 괜찮으니까. 집에 와서, 이상하게 거절은 하지말아!

-식사중-

타에코 : 자, 한그릇 더 먹을래?

신지 : 엣? 으, 응 그럼 더 먹을까나.

타에코 : 우후훗... 자, 많이 먹는 걸.

동생 : 저기 있잖아. 신지형하고 타에코 누나 신혼부부 같아.

신지 : 풋...

타에코 : 자, 잠깐 무슨말을 하는거야. 준!

동생 : 하지만 이렇게 기쁘게 밥을 담는 누난 처음 보니깐~

타에코 : 이녀석, 건방진 소리 하지 마.

-주점밖-

타에코 : 조금 더 있다가 가면 좋을 텐데... 어머니도 허락 하셨으니깐.

신지 : 하, 하지만, 그건... 밥을 얻어 먹은 것도 폐인데다가.

타에코 : 그래! 맛있었어?

신지 : 으, 응...

타에코 : 된장국은?

신지 : 엣, 물론, 맛있었어. 왠지 그리운 향도 났었고...

타에코 : 그래, 우후훗... 다행이다. 저기...



신지 : 엣?

타에코 : 반드시 와 줄거지.

신지 : 응, 반드시 올거야, 다시 놀러.

타에코 : 응, 기다릴께~!

메모리얼 이벤트 (memorial event) no.1

• 우리들은, 어린시절, 해가 질때까지 자주 이 공원에서 흙투성이가 되도록 놀았다.

그때는, 굉장히 커보이던 공원이었지만, 지금, 이렇게 보면 왠지 너무도 작게 느껴진다. 어린아이에게는



그 주위의 광경이 전세계처럼 보이는 일이 있으니까. 예전과 지금은 느끼는 점이 다를지도 모르겠다. 내가 가장 좋아했던 것은 저 정글짐! 끝까지 올라가면, 왠지 강해진 느낌이 들기에... 타에코는... 그래, 역시 여자아이의 전형적인 소꿉놀이를 좋아 했었지.

타에코 : 자, 한그릇 더! 많이, 많이 먹어.

그러고보니, 나도 자주 타에코에게 이끌려서 함께 놀았었다. 물론 타에코가 엄마역, 내가 아빠역... 그리고 아이역은, 언제나 타에코의 동생 준이었다. 매우 즐거웠었다. 타에코가

타에코 : 당신...

이라고 부를때마다 왠지 부끄러웠지만... 조금은 자신이 어른이 된 듯 한 느낌이 들어서... 지금 생각하면 어린마음에 장래의 시뮬레이션을 했던 걸까? 하지만 어느때부터인가, 소꿉놀이는... 점점 하지 않게 되어버렸다.

메모리얼 이벤트 (memorial event) no.2

나는 전학을 가기 전 4년간, 거의 매일이라고 말해도 좋을 정도로 타에코와 함께 학교까지 걸어 다녔었다. 우리 가족은 타에코의 집 2층에서 세들어 살고 있었고 말하자면, 같은 집에서 부터 다니고 있는 것이었다.

타에코 : 자. 단추를 잠궈. 정말, 어쩔 수 없는 걸 칠칠치 못하니깐.

타에코는 자주 나의 구두끈을 묶어 주거나 잘못 잠겨 있는 단추를 고쳐주며 충실히 돌보아 주었다. 같은 나이인데도, 왠지 언제나 누나인체 했다.

타에코 : 앗... 잠깐 기다려! 왜 그렇게 서둘러. 쫓아갈 수가 없잖아!

하지만 소꿉놀이와 함께 어느때부터인가 왠지 타에코와 함께 학교에 가는 일이 공연히 부끄러워졌다. 그때문인지 말을 주고 받는 것마저 부끄러운 느낌은 처음이었다. 지금 생각해 보면 분명 타에코를 이성으로 의식하기 시작했기 때문인 것 같다. 하지만, 그때는 그런일은 조금도 깨닫지 못하고 어쨌든 학교의



친구들로부터 놀림을 받는 것이 참을 수 없을 정도로 고통스러웠다. '아다치 부부'라고 하는 별명까지 붙어서 언제나 두 사람이 한쌍으로 취급받았으니까. 하지만, 왜 그렇게 부끄러웠던 것일가. 놀림받으면, 무엇때문에 그렇게 싫었는지. 그것이 당시의 나에게는 전혀 알 수가 없었다.

메모리얼 이벤트 (memorial event) no.3

생각 났다. 예전에도 그런 친구들로부터 놀림을 받은 것이 원인이 되어 결국 어느날 타에코가 폭발하고 말았다. 아침, 학교에 등교해서 나와



타에코가 교실에 들어 가니 난데없이 킥킥하는 웃음소리가 나기 시작했다. 나는 처음에는 그 웃음소리가 무엇을 의미하는지 몰랐지만, 칠판에 시선을 옮기고서 그 이유를 알았다. 칠판에 커다란 글씨로 나와 타에코를 놀리는 글귀가 쓰여져 있었다. 멍하니 서 있는 나를 곁눈질 하며 타에코는 곧장 칠판으로 달려가서 칠판을 지우며 외쳤다!

타에코 : 이 어린애들아! 이런 짓 좀 그만할 수 없어! 전혀 좋아하는게 아니니까! 우린 단지 소꿉친구일 뿐이니까 말이야!

타에코가 너무도 진지했기에 반은 쥐 죽은 듯이 조용해졌다. 그 침묵의 가운데서, 나는 단지 지금, 타에코가 내뱉은 말의 하나하나를 아무말도 할 수 없는 비참한 기분으로 되새기고 있었다. 그날 이후 우리는 점점 서먹서먹 해져버려 학교에 갈때 올때도 완전히 따로따로 등하교하게 된것이다. 난 이 때를 시작으로 타에코와 노는 것보다 남자 친구들과 노는 시간이 점점 많아졌다. 하지만, 반대로 마음 어딘가에서는 다시 예전처럼 타에코와 놀고 싶다고 마음이 점점 강해졌다. 하지만, 그런 기분을 어떻게 하면 좋을까?

나 자신도 알 수 없었다. 어떻게 하면 다시 옛날처럼 타에코와 즐겁게 이야기 할 수 있을까, 생각하고 고민

했다. 하지만, 지금 생각해보면 분명 타에코도 같은 마음이었던게 아니었을까.

메모리얼 이벤트 (memorial event) no.4

난 모두의 앞에서 그렇게 말하고 나서 굉장히 후회했어. 너를 상처받게 한거 같아서.

더구나 너에게 미움을 받을까봐. 그렇게 생각하니 슬퍼져서.. 어떻게 해야 좋을지 감을 잡을 수가 없었어. 하지만. 그 말은 전혀 나의 본심이 아니었으니까.. 으응, 오히려 그 반대였으니까.빨리 사과를 해야 한다는 생각 뿐이었어. 하지만 너의 앞에 서면 이번에는 묘한 감정이 들어서 어떻게 말할 수가 없었어. 그때.. 어머니로부터 네가 이사를 간다는 소릴 했어. 난 너무 슬퍼 어찌할 줄을 몰라서. 어쨋든 너와 이별하기 전에 확실히 사과해서 내 자신의 솔직한 감정을 전해야 된다고 결심했어. 그렇지만 어쩔수 없었어.. 이사 간날에 내가 학교에서 돌아와 보니 예정보다 던 빨리 출발해 버렸으니까.. 나. 그래도 믿을 수가 없어서 너의 방에 가봤어. 그랬더니 텅빈 방안에 네가 놓아둔 편지가.. '타에코에게. 미안..' 그것 밖에 써있지 않았지만.. 난. 너무나 기뻤어. 너도 나와 같은 감정을 갖고 있었으니 미움받지는 않았다는 것을 알았으니까.. 물론. 서둘러 따라갔어. 하지만 열차는 마침 출발해 버렸고.. 나. 그래도 포기할수 없기에 네가 탄 열차를 쫓아 온 힘을 다해서 달렸어. 울면서 손을 치켜들고. 열차가 완전히 보이지 않게 되자 얼마간 난 플랫폼에 멍하니 멈춰서서. 지금까지. 당연하다고 생각했던 너와의 즐거웠던 하루하루가 이젠 끝나버렸다는 사실이 아직 믿을수가 없기에. 네가. 소꿉친구라는 추억으로 변한일이 안타깝고 슬퍼서..



편지(Letter) no.1

안녕. 잘 지냈어?
난 여전하고. 다름이아니라
지금 주점일이 매우 바빠 게다
가. 상담할 일도 있고. 조금 도
와줄 수 없을까 생각해서
하지만. 무리겠지. 도쿄와 아오
모리니까. 미안해. 또 놀러와
주는거지?

—타에코가—

편지 이벤트 (Letter event) no.1

신지: 어이~, 타에코~ 약속대로 도와주러 왔어~!

타에코: 아. 고, 고마워! 정말로 와 주었구나.

신지: 당연하지, 왠지 혼자서 힘든 것 같아서.

타에코: 에헤헷, 그렇게 힘든 일도 아닌걸. 앗

남자: 매번, 유우비 맥주입니다. 제품 검사 부탁합니다. 맥주 20케이스 입니다.

타에코: 맥주 장사 아저씨다. 저기, 호의는 고맙지만 괜찮은 거야?

신지: 물론! 알겠어 맥주를 옮기면 되는 거지?

타에코: 응, 헌데, 괜찮아? 굉장히 무거워.

신지: 문제없어. 이정도 쯤이야.

타에코: 와아, 역시 믿음직한 걸! 그럼, 난 물건을 체크할테니까.

신지: 좋아, 힘내자~

……

영차! 으~, 역시 아오모리라 춥구나. (콜록)

-잠시 후-

신지: 조, 좋아. 이게 전부인가?

타에코: 응. 수고했어!

신지: 후우~.. 겨우 끝났군. (제법 무거웠는 걸.)

타에코: 미안해. 지쳤지.

신지: 뭐, 그렇지.

타에코: 고마워. 덕분에 살았어.

신지: 그, 그래. 다행이다.

타에코: 우선, 들어가 있어. 저녁 지어줄테니.

신지: 아, 아니, 하지만. 집에 사람들도 없는 듯하고. 이제 늦었으니까.

타에코: 저, 정말. 이상한 말은 하지마! 난, 전혀 상관없어. 너 역시 이성 정도는 있겠지?

신지: 그, 그건 그렇지만.

타에코: 그럼, 상관없잖아. 저기. 도와준 만큼 해주지도 못하고.. 미안한 걸.

신지: 그, 그럼, 조금만. 어, 어라. 왜, 왠지. 눈이 돈다. 욱, 우욱.

– 쿵 (쓰러졌다)

신지: ....

타에코: 왜, 왜 그래? 저기, 잠깐~!

-집안-

신지: 여, 여기는. 나, 나는. 응? 타, 타에코.

타에코: 크, 큰일이야. 열이 39도가 넘어. 좀 더 식히지 않으면.

신지: 타, 타에코.

타에코: 어, 어쩌지. 시간이 이렇게 나. 의사라도 있으면.

신지: 콜록

타에코: 앗. 정신 들었어? 정말. 갑자기 쓰러져 버렸어.

신지: 미, 미안.

타에코: 앗.괜찮으니까. 자도록.해. 나야말로 미안해.나..눈치도.못채고.괜찮아? 아프지 않아?

신지: 으, 응.

타에코: 지금 당장. 죽 만들어 올테니까. 그거 먹고, 약 먹어.

신지: 미, 미안. 귀찮게 해서.

타에코: 괜찮아. 걱정하지 말고 푹 쉬어.

신지: 고 고마워.

....

타에코: 약 효과가 오는 것 같아 다행이야.

신지: (금방 타에코의 입술이 움직인 것 같은 느낌이 들었는데. 뭐라고 말한거지?)

-다음날-

신지: 후~ 결국, 타에코의 집에서 묵어 버렸군.

-밖-

신지: 어제는 미안했어 너무 귀찮게 해서.

타에코: 그런 거 상관없어. 하지만 넌 감기에 걸렸는데도 무리해서 가게 일을 도와 주었으 니깐

신지: 그럴 작정은 아니었는데. 조금 무리한 걸까?

타에코: 안돼. 확실히, 몸에 신경을 쓰지 않으면.

신지: 으, 응.



편지(Letter) no.2

안녕. 이전에는 정말 고마웠어
도와줘서. 고맙다는 이야기가
하고 싶어 이렇게 펜을 들었어.
다음번에 네가 아오모리에 오면
함께 스키를 타고 싶구나. 그러
고보니 전에 미끄러져서 넘어졌
었지.. 아. 하지만 이번에는 괜
찮아 확실히 가르쳐 줄테니까.
그럼. 함께 스키를 탈 날을 기다
리며 안녕.

—타에코—

편지 이벤트 (Letter event) no.2

타에코: 에헤헤, 와 주었구나

신지: 앗, 타에코 많이 기다렸니?

타에코: 그런건 아니지만.. 스키를

하루 빨리 타고 싶어 기다리는게 너무 지루해서.. 어쨌든 빨리 가자!

신지 : 응

-스키장-

신지 : 어때? 타에코는.

타에코 : 앗.. 있다있어..

신지 : 앗..타에코!

타에코 : 정말.. 언제 뒤쳐져 버린거야?

신지 : 그, 그건 타에코가 너무 빠른거야

타에코 : 미,미안.. 나도 모르게..

신지 : 그래도 스키에는 능숙한걸

타에코 : 그,그래? 뭐,.. 체육수업 같은 것도 있으니까말이야..

신지 : 과연 북쪽지방이구나.

타에코 : 무슨 말을 하는거야! 자기도 마찬가지이면서 짧았지만 초등학교 4학년까지는..

신지 : 그,그건 뭐 그렇지만

-쿵-

신지 : 우,우왓!

소녀 : 앗..미안해

타에코 : 괜찮아? 뭐야 저사람들

신지 : 뭐 괜찮아. 별일도 아닌데..

타에코 : 흐음.. 너도 저런애들을 좋아하는구나..

신지 : 엣?

타에코 : 뭐야! 도대체 얼이 빠져서는.

신지 : 타 타에코 기다려!

타에코 : 따라오지마! 난 상급자 코스로 갈테니까

신지 : 타,타에코! 왜 그래. 기다려! 기다리라니까!

-잠시후-

신지 : 타에코! 어디로 가버린거지... 앗!

타에코 : ....

신지 : 잠, 잠깐!

타에코 : 오지말라고 얘기 했잖아!

신지 : 하,하지만, 어때? 그곳은 코스가 아니야 위험하다고.

타에코 : 네가 올수 없는 곳으로 갈꺼야!

신지 : ... 야! 날씨도 나빠지는데. 어이~ 타에코~! 돌아와 돌아오라고~! 어.앞이 보이지 않아! 타,타에코는

타에코 : 미안, 괜찮아?

신지 : 아,타에코! 다행이다 돌아와 준거지?

타에코 : 갑자기 눈보라가 불어와서 놀랐어. 저쪽으로 빨리 내려가자?

신지 : 으,응. 그런데.. 어디로?

타에코 : 이쪽. 괜찮아? 상당히 경사가 졌는데, 내려갈 수 있겠어?

신지 : 잠,잠깐 기다려줘

타에코 : 안,안돼. 정말로 위험해지는걸.

신지 : 앗! 타에코, 지금, 저쪽에 뭔가가 보이는데..

타에코 : 정말이다.. 롯지일까?

신지 : 가, 가보자!

-잠시후-

신지 : 어때?

타에코 : 롯지는 아닌거 같아 안에는 아무도 없고

신지 : 사람이 없는 통나무집. 그런건 스키장에. 없어.. 보통..

타에코 : 응..

신지 : 정말 피난처다. 우리들 정말로 조난당해버렸어..

타에코 : 어쨌든 들어가서 쉬자?

신지 : 응

-잠시후-

신지 : 어쨌든 밖보다는 괜찮군..

타에코 : 점점. 눈보라가 심해지는 것 같아..

신지 : 미안.. 타에코 혼자였으면 눈보라가 불어오기 전에 밑으로 내려갔을텐데

타에코 : 아니야, 내가 속 좁게 삐져가지고 일을 이지경으로 만들었어.

신지 : 타에코.

타에코 : 추..춥다.

신지 : 꼭 껴안고 있자. 그게 따뜻할



꺼야..

타에코 : 저기. 만약.. 이대로 구조되지 못한다면 우리 여기서 죽는걸까?

신지 : 아니야. 걱정마. 꼭 구조될꺼야..

타에코 : 미안해 나때문에 이런일을 당하고. 난말이야. 도시 여자가 싫어.. 컴플렉스 인가봐

신지 : 왜 그렇게 생각해?

타에코 : 하지만, 남자애들은 예쁜 옷을 입은 여자애들만 보면 좋아죽지? 화장도 모두 진하고. 그런 애들에 비하면 나는 주근깨도 많고 옷도 역시... 이런 나에게는 조금도 매력적인 부분이 없는걸. 그래서, 그래서, 나 아까 그렇게 삐져버린거야. 게다가, 널 귀찮게 하다니 정말로 미안해

신지 : 타에코.. 타에코는 충분히 매력적인걸..



타에코 : 엣? 거, 거짓말

신지 : 정말이야.. 이전에 내가 타에코 집에서 쓰러졌을때 느꼈었어.. 말로는 표현할 수없는 타에코의 따뜻함을. 모성애란 것일까.. 상당히 안심되고, 따뜻한 기분이 들어서, 안심하고 푹 쉴 수가 있었는걸. 이런게 여자에게 있어서 굉장히 매력적인 부분이라고 난 생각해..

타에코 : 고, 고마워. 그리고 너무 너무 기뻐. 너에게 그런 말을 듣다니..

신지 : 타에코.

타에코 : 난. 난 말이야.

구조대 : 누가 있습니까? 괜찮습니까?

신지 : 앗..

타에코 : 다행이다..! 구조대가 왔어.

어쨌든 구조된 우리들은 순찰대에게 충분히 설교를 들은 다음에 아오모리까지 돌아갈 수 있었다.

편지 (Letter) no.3

일방적으로 이런 글 보내서 미안하지만 꼭 만나고 싶어..

-타에코-

편지 이벤트 (Letter event) no.3

타에코 : 아.

신지 : 앗, 타에코 기다렸어?

타에코 : 으, 응. 조금. 왠지 집에 있는게 갑갑해서 약속시간 보다 조금 빨리 나와버렸어. 조금이라도 빨리 너를 만나고 싶었으니까. 후후훗. 다시 만나게 되어 매우 기뻐.

신지 : 타에코. 그럼, 갈까

-영화관-

신지 : 후우. 영화 재미 있었지?

타에코 : 으, 응 그, 그렇네.

신지 : 엥? 재미 없었어?

타에코 : 그런게 아니라.. 단지 단지 말이야, 왠지 아까 너를 만나고부터 계속 두근두근해서, 이상해. 그, 그래서. 영화가 머리에 들어오지 않았어. 이, 이런 기분. 나 잘 모르겠어

신지 : 타에코. (기쁜 걸.)

-잠시후-

타에코 : 그, 그럼 오늘은 이만.

신지 : 엣? 왠지 너무 빠르지 않아?

타에코 : 그렇지만. 조금, 저. 미안해?

신지 : 그, 그래. 뭐 어쩔 수 없지.. 바쁘다면.

타에코 : 저, 저기. 역까지 배웅해도 괜찮아?

신지 : 물론 좋지만.왜 그래? 왠지 오늘은 정말 이상한걸?

타에코 : 에 그러니까. 아, 아무것도 아니야.

신지 : 그, 그래.

-역

신지 : 그럼. 난 돌아갈께

타에코 : 응. ....

신지 : 타에코?

타에코 : 아, 미안 그럼 조심해.

신지 : 저기, 정말로 왜 그래?

타에코 : ... 그때도.

신지 : 엣?

타에코 : 그때도 이런식으로 확실히 배웅해 주고 싶었는데.

신지 : 타에코..

타에코 : 그, 그래서 너를 한번 확실히 역까지 배웅할까 하고 생각해서. 미안해 화났어?

신지 : 아니.. 기뻐, 타에코.

타에코 : 다행이다. 저, 저기. 그럼.

신지 : 응. 다음에 봐

타에코 : ..... 역시.

신지 : 엣?

타에코 : ..... 아핫. 배웅같은 건 하지 않는 쪽이 좋겠는걸. ..... 괴로울 뿐이니까.

신지 : 앗, 타에... 코 가버렸다. 어쩔 수 없지. 도쿄로 돌아갈까. 타에코, 괜찮으려나.

-열차 출발-

신지 : 어라? 앗. 타, 타에코! 따라와 주었구나. 하지만.. 이미, 열차는 움직여버렸고. 어쩌지! 좋아! 다음역에서 내려 돌아오자!

-잠시후-

신지 : 후우후우. 반대쪽인가. 타에코는 아직 있을려나?

-잠시후-

신지 : 없다. 이미 가버린건가. 응? 앗. 아, 있다! 타에코다!

타에코 : .....

신지 : 타, 타에코~!

타에코 : 엣? 도, 돌아온 거야?

신지 : 응! 열차의 창문에서 확실히 보였으니까. 타에코가 플랫폼에서 배웅하러 오는것이. 그때처럼. 미안해. 그때는 깨닫지 못해서 돌아오지 못했어.

타에코 : 앗. 깨달았더라면. 그때도 나에게.

신지 : 응. 그런데 왜 그래? 타에코.

타에코 : 난 말이야. 결정했어. 만약, 네가 돌아와주면 그때의 일을 사과하겠다고.

신지 : 엣?

타에코 : 너에게 심한말을 해버렸으니까.

-회상-

타에코 : 이 어린애들아! 이런짓은 그만둬! 전혀 좋아하지 않으니까! 단지 소꿉친구일 뿐이니까 말이야!

-현재-

신지 : 타에코.

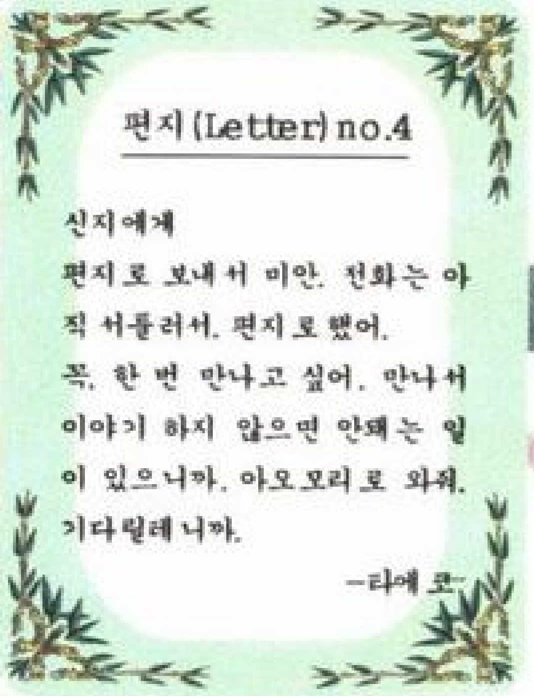
타에코 : 솔직하지 못해서 미안해. 나, 난. 그때말이야, 너를 싫어하는게 아니었어. 단지 모두에게 놀림을 받는 것이 부끄러워서, 그런 마음에도 없는 말을 해버렸어. 사실은, 너를 너무 좋아하고 있었어. 너와 함께 놀고 있으면 즐거워서 견딜 수가 없었으니까. 언제까지라도, 이대로 사이좋게 있을 수 있다면 좋겠다고 생각했어. 정말로 미안해.

신지 : 타에코.

타에코 : 다행이야. 드디어 사과했어. 그때의 일. 너에게는 사소한 일이었는지 모르겠지만 나는 계속해서 신경이 쓰였으니까. 정말로 고마워. 돌아와 주어서.

신지 : 타에코.




편지(Letter) no.4

신지에게
편지로 보내서 미안. 전화는 아직 서툴러서. 편지로 했어.
꼭. 한 번 만나고 싶어. 만나서 이야기 하지 않으면 안돼는 일이 있으니까. 아오모리로 와줘.
기다릴테니까.

-타에코-

엔딩(Ending)

신지 : 앗, 타에코. 기다린거야?

타에코 : 앗. ...... 와 주었구나. 고마워.

신지 : 그, 그런.. 왠지 서먹서먹한걸. 그런데, 이야기란. 무엇? 상당히 갑작스런 느낌이 들어서, 이상한 기분이지만.

타에코 : 저, 저기말이야. 나 너에게 꼭 사과하지 않으면 안되는 일이.

신지 : 엣?

타에코 : 혹시 기억하고 있니? 작년 봄. 너의 집에 이상한 편지가 도착 했지?

신지 : 그러니까.. 보낸 사람이 불명확했던 편지?

타에코 : 으. 응. 그거. 나였어. 나 말이야, 마음대로 널 만나러 도쿄까지 갔었어. 하지만, 역시 만날 수 없었어. 미안해. 널 시험하는 듯한 짓을 해서. 하지만, 난, 난.. 자신이 없어서. 그래서 널 만날 수가 없었어.

신지 : 타에코.

타에코 : 정말로 미안해.

신지 : 이젠 괜찮아. 그 편지 덕분에 또 타에코와 만날 수 있었으니까.

타에코 : 고, 고마워. 넌 예전과 달라진게 하나도 없구나. 여전히 다정하고 따뜻해. 난 말이야. 널 좋아하고 있어. 예전에도, 지금도. 난 다정한 네가 좋았어. 하지만 말이야. 나.. 지금은 말할 수 없을 정도로 너를 좋아하고 있어. 예전과는 비교도 안될 만큼..

신지 : 타에코.

타에코 : 하지만, 넌 나와 다르겠지. 괜찮아. 다 알고 있으니까. 너에게 있어 난 단지 소꿉 친구일 뿐이란걸.

신지 : 타에코.

타에코 : ....

신지 : 이번에는 내가 고백할 차례로군..

타에코 : 엣?

신지 : 나도. 타에코가 좋아. 소꿉친구가 아닌, 한여자로서.

타에코 : ....

신지 : 전에, 열차의 창문으로부터 이 플랫폼에서 혼자 멍하니 서있는 쓸쓸한 타에코의 모습을 보고 깨달았어. 그리고 다짐했지. 앞으로 절대로 타에코에게 쓸쓸함을 안겨주지 않을 거라고. 눈물로 날 배웅하게 하고 싶지 않다고...

타에코 : ....

신지 : 이제부터는 웃는 얼굴로 배웅받고 싶어. 난 항상 맑은 웃음을 지니고 있는 타에코가 좋아. 예전에도, 지금도..

타에코 : 저, 저, 정말로.. 나 같은 애를 좋아한단 말이야? 나 보다 귀엽고, 예쁘고, 매력적인 여자아이가 얼마나 많이 있는데.

신지 : 나에게 있어서 타에코보다 매력적인 여자는 없어.

타에코 : 엣?

신지 : 나에게 있어서는 타에코의 따듯한 마음과 진실된 모든게 어떤 여자아이의 매력보다 낳은걸.

타에코 : 와! 너무너무 기뻐..

신지 : 타에코.

타에코 : 너무 좋아해. 하, 하지만.

신지 : 엣.

타에코 : 나에게. 웃는 얼굴로 배웅할 수 있는 용기를 줘.

신지 : 타에코.

타에코 : 아. 좋아해.

신지 : ....

타에코 : 너무나 좋아해.

-잠시후-

신지 : 그럼, 이만 가야겠다. 타에코. 곧 만나러 다시 올게.

타에코 : 응... 기다릴게. 다녀와.

신지 : 타에코.

타에코 : 앗, 잠깐 기다려봐! 그렇지, 이것.

신지 : 이것은, 타에코가 언제나 소중히 간직하던.

타에코 : 응. 네가 가지고 있으면 좋겠어. 항상 내 생각을 하게 말이야.

신지 : 고, 고마워.

타에코 : 하지만, 될 수 있는 한 빨리 돌아와줘. 맛있는 된장국 끓여 놓고 기다릴테니까.

신지 : 타에코.



나가쿠라 에미루(永倉 えみる)

캐릭터 데이터 (CharacterData)



신장-154cm　B.W.H-80(cm), 58(cm), 83(cm)
생일-7월 20일　성좌-게좌　혈액형-B형
특징-즐거울 때는 입을 벌려웃고 슬플 때는 큰소리로 울어 버리는 감정의 표현이 솔직한 아이. 또 자신만의 독특한 말투로 대화를 하는데, 본인은 자신이 사용하는 어휘와 억양이 다른 말을「에미루 말」이라고 부르고 있다. 학교 성적은 의외로 좋다.
좋아하는 것-초자연적인 일에 관계된 책이나 이야기
싫어하는 것-실제의 초자연적 현상
주소지-미야기 현(센다이 시)
통학학교-사립모에기 여자고교
이미지 칼라(Image Color)-노란색(yellow)
취미-점(여러가지 종류), 전국의 유령스팟 순회, PC통신
아르바이트-특별히 없다.
소속부서-초자연적현상 연구회를 만들고 부장을 한 일이 있다.
특기-에미루 말과 일본어를 분간해 쓰기, 영시(다만 그렇게 굳게 믿고 있다), 점(자기혼자 멋대로 하는 점)
특기과목-이과계열 전반



1. 아오바 성 (青葉城)
2. 센다이시 야초원 (仙台市野草園)
3. 미야기현 미술관 (宮城縣美術館)
4. 오오사키야하타 (大崎八幡士)
5. 산모르 1번가 (サンモール 一番街)

재회

여자아이: 똑 똑~ 저기 있잖아 너 어디서 온거야?

신지: 도, 도쿄에서 왔는데? (뭐, 뭐야 이녀석?)

여자아이: 에~엣! 그럼, 혹시 달링?

신지: 다, 달링?

여자아이: 점에서 그렇게 나왔어! 오늘 여기서 운명의 사람을 만난다고. 에헤헷.

신지: 저, 점? 우, 운명의 사람? (이상한 녀석이구만~) 응? 설마.

여자아이: 왜 그래?

신지: 아, 아니, 저. 이름을 가르쳐 주겠어?

여자아이: 엣? 좋아~ 난, 에미루! 에미룬이라고 불러줘!

신지: 에미루? 혹시 나가쿠라 에미루라고.

어미루: 에머~? 어떻게 알고 있어?

신지: 나라구! 초등학교 4학년 때 함께였던 다시로야!

에미루: 에~엣! 거짓말~!

신지: 저, 정말이야!

에미루: 와아~! 역시~ 역시 운명의 사람이었어! 몇 년만의 재회야! 에헤헤, 에미루의 점대로였어~! 와~아, 처음으로 맞았다~

신지: 처, 처음.

에미루: 저기, 그럼, 나랑 데이트하자!

신지: 엣? 그, 그런 난데없이.

에미루: 이~잉. 나와 데이트 하는게 싫은 거야~?

신지: 아, 아니..그, 그럴 리가 없지. 기, 기쁘다구.

에미루: 다행이다~ 그럼 가자 가자 가자!

-잠시후-

에미루: 후~웃, 에미룰 조금, 지쳤다~ 저기 있잖아, 차 마시러 가자!

신지: 응. (겨, 겨우 쉬겠구만.)

-찻집-

에미루: 실례합니다! 호박 2개에~ 치즈 3개 부탁해요! 에헤헤헷. 난 말이야. 여기의, 호박 푸딩과 치즈 케이크가 가장 좋아~

신지: 그, 그건 좋지만, 한 번에 그렇게 많이 먹어?

에미루: 엣? 하지만, 굉장히 맛있는 걸~

신지: 하, 하지만.

에미루: 앗! 잊어버렸다! 저기, 지금 몇시야?

신지: 엣? 6시전인데.

에미루: 큰일이야! 오늘 7시부터 MMM 미야기에서 초자연적 현상 특집 방송이 있어~! 아~앙, 비디오 예약도 안했는데. 미안해.. 데이트는 다음에 계속하자~

신지: 으, 응.

에미루: 그럼, 이만. 바이바이.

신지: 바이바.

에미루: 앗! 그래!

신지: 엣?

에미루: 자, 이것, 에미룰의 전화번호야~ 에헤헷, 손으로 만든거야~ 다음부턴, 올 때 꼭 전화해줘.

신지: 응, 고마워.

에미루: 그럼, 또 봐! 바이 바이!



메모리얼 이벤트 (memorial event) no.1

내가 센다이로 전학온 것은 초등학교 4학년 때. 자기소개도 하지 못하는 점심시간, 나에게 갑자기 에미루가 말을 걸어 왔다.

너에게선, 뭔가 운명적인 것이 느껴진다고. 너무도 갑작스럽고 놀란 나머지 어떻게 대답을 해야 할지 망설이던 나에게. 반 아이들이 에미루는 언제나 이상한 말을 하니까 신경쓰지 말라고 했다. 그것을 들은 에미루는 쓸쓸한 눈을 하며 나가버렸다. 그때. 나에게는 그런 에미루의 외로운 뒷모습이 너무나 마음에 걸려 어쩔수가 없었다.

전학온 학생은 이른바. 고독과 가깝기에 외로움이 어떤건지는 누구보다도 잘 안다. 그날 방과후. 집에 돌아가기 위해 교문을 나섰던 나를 에미루는 기다리고 있었다. 교문에 몸을 기댄 채, 에미루: 앗. 하. 함께 돌아갈래? 머리를 숙인채. 주뼛주뼛하던 에미루에게. 나는 웃으며 대답했다. 응. 좋아.



메모리얼 이벤트 (memorial event) no.2

에미루와 사이가 가까워진 나는. 거의 매일 놀이서 늦게까지 놀곤했고, 우리들은 급속도로 사이가 가까워지고 있었다. 그러던 어느날. 나는 에메루에게 있어서 가장 소중한 장소의 안내를 받았다. 후에 알게 된 일이지만 그 곳은 전쟁전에 지어진 구교사(오래된 학교 건물)로. 어째서인지 헐리지 않고 그대로 헛간으로 사용되고 있었다. 사실은. 헛간이라기 보다 단지 방치해 둔 것이라고 하는 쪽이 옳을지도. 물론. 입구에는 육중한 열쇠가 걸려있었다. 하지만 에미루는 비밀 통로를 알고 있었다.

에미루: 다른 누구에도 말하지 않기로 해!! 절대, 저얼대, 우릴 둘만의 비밀이야~

에미루는 그렇게 말하고 나에게 손

가락을 걸었다.

그 구교사의 안은 우리의 모험심을 충족시켜주기에는 딱 맞는 공간이었다. 실험도구와, 구슬 등의 오래된 장난감도 있어서 보물섬과 같았다. 나는 왠지 굉장한 모험을 하고 있는 듯한 느낌이 들어 에미루와 둘이서 시간이 가는줄도 모르고 그 안에서 놀곤 했다. 물론 이 장소는 절대 두 사람 이외에는 어느 누구도 모르는 비밀장소로. 하지만 분명 구교사에서 나와 에미루 둘에게는 굉장히 무서운 일이 생길 듯한 느낌이 들었지만.



메모리얼 이벤트 (memorial event) no.3

생각났다. 나와 에미루는 어느날 그 구교사에서 어쩔수 없이 밤을 보내게 되었다. 에미루와 사이 좋게 지내던 날 못마땅하게 생각했던 개구장이들이 우리들 뒤를 밟아서 두사람이 구교사에 들어가는 것을 발견했다. 그리고 그녀석들은 우리가 들어간 입구에 바리케이트를 쳐놓았다. 그 바리케이트는 안에서는 아무리 열어도 열 수가 없었기에 우리들은 어쩔 수 없이 누군가가 도와주러 오기만을 기다릴 수밖에 없었다. 하지만 해가 저물고 밤이 되어도 누구도 구하러 와주지 않았다..

에미루 : 와~앙 무서워~ 흑흑. 절대 혼자있게 하지마.



초자연적 현상을 좋아하던 에미루도 무서워서 울어 버릴 정도로 그것은 잊을 수 없는 무서운 밤이었다. 그날 밤 우리 두사람은 이상한 빛을 보았다. 그것은 우리들의 눈앞을 굴러가는 것처럼 움직이고 있었다. 보통이라면 무서워서 펄쩍 뛰었겠지만 어째서인지 전혀 무섭지가 않았다. 모든 걸 잊은 채 우리들은 그 빛을 멍하니 쫓아갔다. 결국 이상한 빛은 긴 복도에 있는 하나의 창문 앞에 멈췄다. 자세히 보았더니 그것은 사이다 병이었다. 어찌 되었든 사이다 병안에는 하나의 구슬 같은 것이 빛나 보이는 것 같았다. 하지만, 더 놀랄만한 일은, 다른 창은 전부 밖으로부터 잠겨져 있었지만 그 병이 굴러와 멈춘 창문만은 어째서인지 열려져 있었다. 그래, 마치 사이다 병이 우리들에게 출구를 가르쳐 준거 같았다. 덕분에 우리들은 무사히 밖으로 나올 수가 있었다. 하지만 지금 생각해보면 상당히 이상한 경험이었다. 그래, 확실히 에미루는 그때.

에미루 : 에헤헷, 에미루, 이 사이다 병, 일생의 보물로 삼을거야~

그렇게 말했었다.

메모리얼 이벤트 (memorial event) no.4

저기, 달링 생각나? 그 때의 일. 달링이 갑자기 전학을 가게 되었다는 걸 듣고 에미룬이 싫다고 하면서 울어버려서 달링을 곤란하게 했었지~ 그랬더니, 달링이 말해주었어~ 영원히 이별하는게 아니야. 언젠가 어른이 되면 또 반드시 함께 놀자. 약속할테니까 ...라고. 그래서 에미룬이 제안했어. 그렇다면 두사람만의 추억의 타임 캡슐을 만들자 라고... 에헤헷. 그래서 말이야 '반드시 또 둘이서 놀자!' 라고 써 있는 종이를 그 사



이다 병에 넣어서 이 구교사에 숨겨 놓았어. 언젠가 어른이 되면, 반드시 둘이서 함께 찾는 거야. 라고 약속하고. 응? 어디에 있나구?

으~음. 그건 에미룬도 확실히 기억이 안나는 걸~ 앗. 그래도 함께 찾으면 반드시 찾아낼 수있을거야! 왜냐하면, 그 사이다 병에는 달링과 에미룬의 소중한 추억이 꽉 차있으니깐!

편지(Letter) no.1

앗호~ 달링 잘 있었어? 에 그러니까 말이야...
이번에, 이번에 센다이에서 말이야 '빛의 패전트'라고 하는 축제가 있어. 굉장히 아름답다구. 나, 달링과 함께 구경하고 싶은걸. 기다릴께!

—에미루—

편지 이벤트 (Letter event) no.1

에미루 : 앗, 달링!
신지 : 에, 에미루.
에미루 : 에헤헷, 와 주어서 정말 기뻐!
신지 : 으, 응.
에미루 : 그럼, 빨리 가자!

-잠시후-

신지 : 아름답구나~ 그런데 커플들 뿐이야.
에미루 : 에헤헤헤헷..
신지 : 응?
에미루 : 자아~ 여기서 UFO가 오는 것을 기다릴꺼야!
신지 : 응? U, UFO라니?
에미루 : 어라? 어머 달링! 왜 그런 얼굴을 하고 있어?
신지 : 하, 하지만 지금 UFO라고?
에미루 : 응, 매년 이 빛의 패전트때면, 많이 목격을 할 수 있거든~ 분명히, 이 빛에 이끌려서 내려올꺼야!
신지 : 과, 과연 그만한 이유가 있었구나. (푹.)
에미루 : 에헤헷, 역시 커플이 많구나~
신지 : 그거야 (잠깐, 설마 이런 분위기라면, 에미루도)
에미루 : 올해는 달링과 함께라 너무 다행이야~
신지 : 어, 어째서? (두근두근)
에미루 : 왜냐하면, 왜냐하면.
신지 : (웃?)
에미루 : 작년에는 혼자라 너무 창피했어!
신지 : 자, 작년에는 혼자 왔어?
에미루 : 응! 에미룬이 여기있어요~! UFO씨, 빨리 내려와줘요~!
신지 : 자, 잠깐 에미루! (위험해. 주위의 커플들이 노려보고 있어!)
에미루 : 왜 그래?
신지 : 모두에게 폐를 끼치는 거야!
에미루 : 에에, 어째서?
신지 : 모처럼의 좋은 분위기를 망쳐버리잖아!
에미루 : 후우~응.
신지 : 도대체, 에미루는 뭣 때문에 날 부른거야?
에미루 : 엣.
신지 : 조금은 기대했어. 에미루도 나와 둘이서 로맨틱한 분위기에 잠기고 싶은 걸까 하고.
에미루 : 달링. 변했구나.
신지 : 응?
에미루 : 에미룬은 단지 달링과 둘이서 신비한 현상을 보고 싶었을 뿐이야. 다시 한번 우리 둘이서 잊을 수 없는 추억을 만들고 싶었다구.
신지 : 에미루.
에미루 : 달링이니까 불렀는데.
신지 : 그, 그랬구나. 미안해, 에미루.



에미루 : 아니야. 괜찮아. 아~아, 결국 UFO는 보지 못했네.

신지 : 으, 응 (왠지 의기소침해 있다)

에미루 : 역시 어른이 되어버렸으니까. 이젠 두사람이서 신비한 체험을 하는 것은 어려운걸까 ~ 두사람의 마음이 하나가 되지 않으면 UFO는 볼 수 없으니까.

신지 : 에미루.

에미루 : 에헤헷, 달링과라면 볼 수 있을 듯한 느낌이 들었는데. 미안해, 늦게까지 같이 있어달라고 해서.

신지 : 괘, 괜찮아.

에미루 : 그럼, 또 봐. 바이바이.

편지(Letter) no.2

안녕, 달링
저기 말이야. 이번에 토오야에 갔으면 하고 생각하고있어.
토오야엔 말이야. 여러 종류의 도깨비가 있대. 즉 도깨비의 본고장이라는 소문이 많은 곳이지.
아, 하지만 달링은 그런 것 별로 안좋아 했었지 만약에 말이야, 괜찮다면 함께 가줬으면해.
—에미루—

편지 이벤트 (Letter event) no.2

에미루 : 앗, 달링. 늦어서 미안해.

신지 : 괜찮아. 자, 갈까?

에미루 : 응.

-잠시후-

에미루 : 저기, 봐 봐! 뭔가 나올 것 같아!

신지 : 정말이다. 도깨비집 같은 느낌인 걸.

에미루 : 에헤헷, 와 좋다. 에미룰은 말이야, 꼭 한 번 토오야에 와보고 싶었어~

신지 : 그래 (다행이다. 기뻐하는 것 같아서)

에미루 : 으~응, 이 기분~ 공기도 상쾌해. 저기, 달링도 즐거워?

신지 : 물론

에미루 : 다행이다! 저기, 있잖아 다음에는 *갓파 연못에 가보자!

신지 : 응.

-갓파 연못-

에미루 : 우와아~ 갓파씨가 나와 주지 않을까~

신지 : 진짜다.. 지금도 모습을 보존하고 있네.

에미루 : 응? 달링도 그렇게 생각해?

신지 : 응.. 왠지 이상하지만 이 토오야에는 그런식으로 생각하게 하는 뭔가가 있어.

에미루 : 에헤헷. 왠지 기쁜 걸~ 생각대로 불러서 다행이다~

신지 : 응?

에미루 : 아, 아무것도 아니야!

신지 : 에미루.

-잠시후-

에미루 : 아~앗! 토산물점이다~! 저기 있잖아. 들어가 보자~! 에미룰은 갓파의 상품을 사고 싶어~

신지 : 으, 응 (그런게 있을려나?)

-상점 안-

신지 : 오오, 여러 가지가 있구나. 어라? 에미루는?

에미루 : 저기 저기, 봐 봐 달링! 이 갓파 배낭 귀엽지?

신지 : 엣 (귀, 귀엽다구?!)

에미루 : 으~음. 닥치는대로 사볼까나?

신지 : 에미루 (그래. 에미루는 초자연적 현상을 좋아 한다기 보다, 재미있는 것을 좋아했구나.)

에미루 : 이번달 너무 써서 조금 위기인걸.

신지 : 귀, 귀엽다 (보통의 여자아이와 조금 다른 데가 있어)

에미루 : 으~음. 그래. 사는 거야! 실례합니다! 이 갓파 배낭 주세요!

-잠시후-

에미루 : 저기, 저기 달링! 봐 봐! 에헤헷, 어때?

신지 : 괴, 굉장히 잘 어울려.

에미루 : 정말? 기뻐!

신지 : 그런데 에미루는 어째서 이런 이상한 것을 좋아하지?

에미루 : 응.. 에미룰은 말이야. 예전부터 이상한 것이 좋았어. 이상하다는 건. 보통과는 틀리다는 것이지? 개성적이잖아? 그래서 에미룰은 특이한 것이라던가, 개성이 강한 사람이 매우 좋아.

신지 : 응? 물건만이 아니라, 사람도 특이한 사람이 좋아?

에미루 : 응! 아~아, 안심해. 달링도 충분히 개성이 강한 사람이라고 생각하니까.~

신지 : 그, 그럴까.

에미루 : 응! 왜냐하면, 언제나 나를 만나 주잖아! 고마워. 달링.



신지 : 엣.

에미루 : 사실은 무리하는 거겠지? 언제나 나를 상대하려면....

신지 : 그런게 아니야.

에미루 : 응?

신지 : 그런적도 없잖아 있었지만. 무리까지는 아니야.

에미루 : 정말?

신지 : 응. 에미루와 있으면 왠지 즐겁고, 기분이 밝아지거든. 무리하는 건 아니니깐 신경쓰지마.

에미루 : 에헷. 달링은 역시 다정해. 에미룰은. 그런 달링이.

신지 : 응? 뭐?

에미루 : 아하하핫. 아무것도 아니야! 저기, 손 잡아도 돼?

신지 : 으, 응.

에미루 : 에헤헤헤헤~ 자, 달링 단풍도 예뻐.

신지 : 아, 정말이다.

에미루 : 에헷. 에미룰은 정말로 행복해.

* 갓파(　　) - 물에 산다고 하는 상상의 동물.

편지(Letter) no.3

달링, 진심으로 하고 싶은 말이 있어. 구교사 기억하지? 그 구교사가 가까운 시일내에 철거당한대. 그래서 말이야, 달링과 함께 숨겨 두었던 타임 캡슐을 찾고 싶어. 기다릴께
—에미루—

편지 이벤트 (Letter event) no.3

에미루 : 앗, 달링 늦어서 미안해.

신지 : 괜찮아, 자 갈까?

에미루 : 응.

신지 : 어라? 학교에 가는 것이 아니야?

에미루 : 왜냐하면, 이왕갈꺼면 밤에 가는 것이 분위기가 낫지 않을 까! 에헤헷, 한 밤중의 구교사라니 왠지 뭔가 나올것 같지 않니?

신지 : 어이 어이.

에미루 : 저기 있잖아. 그때까지 차라도 마시자~

신지 : 예 예..

-저녁-

신지 : 후우. 확, 확실히 분위기가 있군.

에미루 : 에헤헷, 재미있겠다.

신지 : 어때? 에미루 왠지 무릎이 오들거리지 않아?

에미루 : 아~아니! 자, 빨리 들어가자!

신지 : 으, 응.

-구교사 안-

신지 : 이, 이것은 .지금도 뭔가 나올 것 같은 분위기다.

에미루 : 저기, 밤의 구교사란 왠지 무서워~

신지 : 그, 그건. 에미루가 밤이 아니면 안된다고 말했잖아.

에미루 : 왜냐하면, 이, 이렇게 무서울거라고는 생각 못했어.

신지 : 어쩔 수 없군.

에미루 : 저기 달링. 절대, 절대로 에미루 곁에서 떨어지지마.

신지 : 뭐야, 에미루는 이런거 좋아하는 거 아니었니?

에미루 : 그러니까. 좋아하는 것은 이야기 그 자체라니깐. 현실이 되면 싫어! 에미루 무서워!

신지 : 에게게… (이런, 앞날이 보이는구만)



에미루 : 우우우.

신지 : 그런데, 사이다 병은 도대체 어디에 있는거야.

에미루 : 끼아아아아아아아아아! 싫어어어어어! 역시 무서워어어어!

신지 : 자, 잠깐 에미루! 어디 가는거야! 기달려 위험하다니깐! 큰일이군. 놓쳐버렸다. 에미루 괜찮을까. 어쨌든 서둘러서 찾자.

-잠시후-

신지 : 없는 걸~ 어디로 가버린거지.

-잠시후-

신지 : 설마, 정말 뭔가 나오는 건. …… 윽, 바보같은 생각은 그만두자. 응? 뭐지 저 빛은. 아 무슨 소리가 들린다.

에미루 : 와앙 무서워~ 흑, 흑.

신지 : 에미루 에미루니?

에미루 : 아앙 무서워 흑흑. 아앙 무서워 흑흑.

신지 : 에미루. 어라? 꼬마? 어,어 ~ 어라?

에미루 : 앗, 달링! 너무 무서웠어~!

신지 : 에미루, 이젠 괜찮아.

-회상-

에미루 : 절대 , 절대 나 혼자 두지마.

-현재-

신지 : 미안, 무서운 생각을 하게 만들어서.

에미루 : 엣.

신지 : 지금, 이순간, 갑자기 에미루가 그때의 에미루로 보였어.

에미루 : 그때란 어렸을때?

신지 : 응. 그때도 지금처럼 무서운 생각을 하게 만들어 버렸으니까…

에미루 : 달링. 다정하게 대해줘서 고마워.

신지 : 에미루.

에미루 : 앗.

- 나는 예전일을 생각하며, 무의식적으로 에미루를 안고 있었다.

에미루 : 달링. 그렇게 세게 안으면 아, 아퍼..

신지 : 미, 미안.

에미루 아앗! 달링 여기 본 기억 없어?

신지 : 응? 그, 그러고 보니, 그 창문 분명, 그때, 여기서 탈출했었지.

에미루 : 그래! 그렇다면… 에 그러니까.

신지 : 에미루?

에미루 : 역시, 있다! 자 여기!

신지 : 엣.

에미루 : 기다려줘. 분명히 이 아래에.

-회상-

에미루 : 언젠가 어른이 되고나서 반드시 두사람이 함께 찾는거야. 라고 약속해줘

-현재-

에미루 : 있다! 우리의 추억이 담긴 타임캡슐이야~ 다행이다~ 찾게되어서.

신지 : 에미루.

에미루 : 왜?

신지 : 정말로 타임 머신에 탄 것 같았어. 한순간이었지만.

에미루 : 에헤헷. 그렇지, 달링. 안에 있는 종이 읽어봐.

신지 : 응. …… 어른이 되면 반드시 다시 노는거야. 신지&에미루.. 라고..

에미루 : 에헤헷. 고마워.. 달링.

-구교사 밖-

신지 : 후~우. 한때는 어떻게 되는 줄 알았네.

에미루 : 에헤헷, 고마워. 나를 찾아주어 굉장히 기뻤어! 게다가 약속대로 어른이 되어서도 달링과 함께 놀 수 있고. 타임 캡슐과 함께 에미루의 진짜 보물도 발견할 수 있었어!

-회상-

에미루 : 에헤헷, 에미루는 이 사이다 병을 일생의 보물로 삼을거야~

-현재-

신지 : 에미루.

에미루 : 그래, 달링과의 추억이 에미루에게 있어서는 진짜 보물이었어. 에미루은 지금 너무너무 행복해~ 정말 고마워 달링.

신지 : 에미루.

편지(Letter) no.4

달링에게

에헤헷. 놀랬지? 전화로 해도 괜찮겠지만 조금 부끄러워서 편지로 하는거야. 저기 말이야. 꼭 달링을 만나고 싶어. 만나서 하고 싶은 이야기도 있구. 저기, 다음 주말에 만나러 와줘. 에미루의 부탁이야. 그 공원에서 기다리고 있을테니까

—에미루—

엔딩(Ending)

신지 : 앗, 에미루~

에미루 : 달링, 와 주었구나.

신지 : 그렇지. 그 구교사 끝내 철거 되었어?

에미루 : 응. 훅.

신지 : 하지만, 잘 되었지 뭐..

에미루 : 엣. 어째서?

신지 : 철거되기 전에 에미루와 다시 한번 그때의 추억을 느낄 수 있었으니깐. 게다가 두사람의 타임 캡슐도 무사히 찾을수 있었고 말이야.

에미루 : 으, 응.

신지 : 맞어. 꼭 하고 싶은 이야기란?

에미루 : 응. 저기말이야. 나. 달링에게 사과하고 싶어.

신지 : 응?

에미루 : 생각 안나? 작년 봄무렵 달링의 집에 수상한 편지가 도착했지?

신지 : 엣, 혹시 보낸 사람이 쓰여있지 않았던 편지말이야?

에미루 : 응. 사실은 달링을 만나러 도쿄까지 갔었지만, 왠지 두려웠어…. 왜냐하면.. 몇번이나 점을 봤는데 만나지 않고 돌아가는 쪽이 좋다고 나와서. 그래서 말이야. 편지만을 두고 서둘러서 돌아와 버렸어.

신지 : 그랬구나. 그럼, 그럼말이야, 그 공원에서 처음으로 만난 것은? 그건 정말 우연이었어?

에미루 : 응. 정말로 정말로 정말로 우연이었어! 에헤헷, 과연 에미루과 달링은 이루어질 운명인 걸까~

신지 : 응?

에미루 : 앗. 에헤헷, 말해버렸다. 에미루은 말이야. 달링을 좋아하고 있어. 너무나 좋아, 다정하고, 의지할 수 있고, 언제나 나를 지켜주는 달링이..

신지 : 에미루.

에미루 : 하, 하지만 달링은 다르겠지. 에미루을 이상한 애라고 생각하고 있겠지?

신지 : 그런게 아니야.

에미루 : 엣.

신지 : 이전에, 우리 둘이서 사이다 병을 찾을려고 그 구교사에 들어갔지. 그때 난 에미루를 놓쳐버렸지.

에미루 : 응. 하지만, 달링이 에미루을 찾아주었잖아. 에미루은 얼마나 기뻤는데.

신지 : 응?

에미루 : 왜냐하면, 달링은 에미루을 꼬옥 껴안아 주고 떨어지지 않았는걸. 나는 매우 두근두근 거렸으니까.

신지 : 미, 미안. 하지만 덕분에 깨달

없어. 나에게 있어서 가장 소중하고 중요한 여자아이가 누구인지를.

에미루 : 엣? 그건. 혹시....

신지 : 응.. 에미루.. 나도 에미루 너를 좋아해. 암흑속에서 필사적으로 찾아다니다 겨우 에미루의 모습을 보았을 때 생각이 났어. 이젠 두번다시 에미루를 놓치고 싶지 않아! 에미루를 떠나보내고 싶지 않아!



에미루 : 달링. 기~ 기뻐.

신지 : 에미루. 눈 좀 감아봐.

에미루 : 으, 응.

신지 : .....

에미루 : 앗.

신지 : 좋아해 에미루..

에미루 : ......

신지 : 두사람의 추억의 교사는 없어졌지만 이제부터 새로운 추억을 가득 만들 것이다.

에미루 : 응. 저기, 달링.

신지 : 왜?

에미루 책임져야 해.

신지 : 으, 응.

-잠시후-

에미루 : 싫어 싫어 싫어~ 에미루도 달링하고 같이 갈꺼야.

신지 : 에, 에미루. 터무니 없는 소리 하지마.

에미루 : 하지만, 하지만 에미룬은 달링과 계속 함께 있고 싶단 말이야.

신지 : 에미루. 그 마음은 알어. 나도 마찬가지니깐.

에미루 정말?

신지 : 응. 될수 있는한 매일 전화 하고 매주 만나러 올테니까 조금만 참자.

에미루 : 으, 응.. 알았어. 이제부터 에미루도 힘낼께! 에헤헤~~ 어리광 피워서 미안해.. 맞어! 자 이것!

신지 : 이것은 에미루의 소중한 마스코트잖아.

에미루 : 응, 핏코짱. 에미루 대신하여 귀여워 해줘.

신지 : 고, 고마워.

에미루 : 아, 잘때도 같이 자주고, 외출할때도 꼭 함께 다녀줘야 해.

신지 : 으, 응 알았어.

에미루 : 그럼 건강해..~ 달링! 매일 전화해줘~ 만나러오는 그날만을 기다릴께!

신지 : 에미루.



1. 나고야역 지하거리 (名古地驛地下街)
2. 시라가와 공원 (白川公園)
3. 히가시야마 동식물원 (東山動植物園)
4. 오오스 연예장 (大須演芸場)
5. 나고야 항 (名古屋港)

재회

- 깡통 굴러오는 소리

여자아이 : 앗차~ 실수했다~

신지 : 응? 뭐지?

여자아이 : 아~아, 이런! 빨리 줍지 않으면! 또 주인이 화낼거야!

신지 : (우와, 큰일났군) 저, 도와 줄까?

여자아이 : 엣, 정말? 와아~ 살았다! 고마워~!

- 깡통을 줍는다



여자아이 : 후~우, 덕분에 어쨌든 전부 주운 것 같은데?

신지 : 다행인걸.

여자아이 : 앗, 먼저 주인에게 보고하지 않으면 미안해, 잠깐 기다려줘!

신지 : 으, 응.

여자아이 : 자, 이것!

신지 : 엣.

여자아이 : 주워준 답례! 정말로 덕분에 살았어. 고마워! 아핫, 움푹 찌그러진 것이라 미안하지만

신지 : 줘도 괜찮은 거니?

여자아이 : 응, 거절하지마! 어찌되었든, 이젠 팔 물건은 없으니깐.

신지 : 호~응. 그렇구나?

여자아이 : 앗, 하지만 내 주머니에서 나가는 거니깐! 어쩔 수 없지 뭐, 내 아르바이트 급료에서 빼겠지~

신지 : 진짜 짜구나.

여자아이 : 엣? 으으응, 그런게 아니야! 내가 그렇게 한 걸! 주인은 괜찮다고 말했지만 말이야

신지 : 어, 어째서?

여자아이 : 하지만, 나의 부주의로 실수한 것을 다른 사람에게 피해 줄 수는 없잖아!

신지 : 과연.

여자아이 : 게다가 난 말이야, 자신의 잘못으로 타인을 귀찮게 하는 것을 매우 싫어해. 아~앗! 어머, 내가 무슨 말을 하는거지! 처음 만나는 사람에게. 그러고 보니, 넌 낯설은 얼굴인데? 이곳 사람이 아니지?

신지 : 어. 어떻게 알아?

여자아이 : 하지만, 편의점 아르바이트를 하다 보면 근처의 사람의 얼굴은 자연히 기억해.

신지 : 과연. 응, 난 도쿄에서 왔어.

여자아이 : 아핫, 역시!

신지 : 하지만, 예전에는 이 곳에서 살았었지.

여자아이 : 엣? 그래? .... 앗! 호, 혹시. 저기 네 이름은.

신지 : 다시로 신지인데.

루리카 : 역시! 나야! 야마모토 루리카! 기억 안나니? 저기, 초등학교때 늘 함께였던....

신지 : 헷? 야마모토라면. 그럼, 네가 루리카니?

루리카 : 응. 헌데 굉장한 우연이네~!

신지 : 뭐, 뭐어.

루리카 : 어머? 혹시 우연이 아니



야마모토 루리카(山本 るりか)

캐릭터 데이터 (Character Data)



신장 - 165cm　B.W.H - 82(cm), 56(cm), 84(cm)
생일 - 8월 22일　성좌 - 사자좌　혈액형 - O형
특징 - 소위 현대적인 여자아이로, 친해지기 쉽고 확 트인 밝은 성격의 여자아이. 그 까닭에 이성 친구도 다수. 요컨대, 친구가 되기는 비교적 쉽지만 그 이상은 상당히 진전 하기어려운 타입이라고 말할 수 있다. 과거의 사건에서 주인공에게 죄를 뒤집어 씌운일이 원인이 되어 깊은 상처를 가지고 있으며, 타인과 친밀한 교제를 해서 자신을 드러내는 일을 두려워 하고 있다. 그래서 그 반동으로 사교적으로 펼쳐 올날리는 것에 불과하다. 또 장래에 대해서는 막연히 진학을 생각하고 있을 뿐으로 구체적인 목표따윈 가지고 있지 않다. 반대로 말하면, 목표를 찾는일이 지금의 그녀의 목표라고 말할 수 있다. 편의점을 시작해서, 여러 가지아르바이트를 하고있다.
좋아하는 것 - 특별히 없음(재미있어 보이는거라면 뭐든지)
싫어하는 것 - 거짓말　주소지 - 아이치 현(나고야 시)
통학 학교 - 현립 미즈스카 고교
이미지 칼라(Image color) - 밝은 블루(light blue)
취미 - 특별한건 없지만, 재미있어 보이는거라면 뭐든지
아르바이트 - 최근에는 편의점 아르바이트, 그외에 여러 가지
특기 - 멍멍아 떠들기(맞장구)　특기 과목 - 현대국어

야?

신지: 응, 왠지 네가 그리워서 야마모토나 만날까 하는 생각으로 여기까지 온거야.

루리카: 그, 그랬구나. 고마워.

신지: 앗, 하지만 아르바이트 도중이라니?

루리카: 응. 미안해. 좀 더 천천히 여러가지 이야기도 하고 싶은데. 역시 서두르니깐. 이마 같은 일 뿐이야.

신지: 괜찮아, 서둘러서 온 것은 내 쪽이니까.

루리카: 정말로 미안해. 앗, 그래 연락처를 가르쳐 줄 테니. 다시 다음번, 나고야에 올때가 있으면 꼭 연락해! 응?

신지: 응, 그럼 다음에 봐. 아, 아르바이트 잘해. 힘내구!

루리카: 응, 고마워! 그럼, 바이바이!

메모리얼 이벤트 (memorial event) no.1

나는 초등학교 6학년 가을. 나고야에 이사왔다. 그리고 야마모토와 만났다. 야마모토는 성격이 밝은 여자아이로, 남녀 구별없이 함께 놀 수 있는 아이였다. 여자의 리더격인 야마모토가 그래서인지 우리 반에서는 이 나이또래에서는 드물게 남녀 사이가 좋았다. 쉬는 시간에는 물론 언제나 남녀가 함께 놀았고 방과후에도 자주 이 공원에 와서 모두들 함께 놀곤 했다.

루리카: 자, 너도 거절하지 말고, 함께 놀자구! 전학생!

야마모토는 처음 대하는 나에게도


4月26日、るりかとデートしたんだっけ…

그런식으로 말을 걸어 주었다. 덕분에 나는 전학 온 그날부터 곧 모두들과 마음을 도고 지낼 수 있었다. 하지만 야마모토는 굉장히 지기 싫어하는 일면이 있었다. 마치 남자아이에게는 절대 지지않겠다는 인생관이라도 가지고 있는 듯 했다. 바꾸어 말해면, 남자아이에게는 적대감을 가지지 않았지만 그것보다도 어느쪽인가 하면, '여자아이니까' 라고 말하는 것을 그녀는 가장 싫어 했다. 야마모토는, 굉장히 시원스럽고 밝은 성격이어서 함께 놀고 있으면 어쨌든 즐거워서 남녀를 가리지 않고 반에서도 가장 인기있는 아이였다.

메모리얼 이벤트 (memorial event) no.2

그렇다. 내가 전학을 온지 얼마 지나지 않은 어느날. 그날은 나와 야마모토가 당번이었다. 나는 왠지 야마모토와 당번을 함께 하는 일이 많았었다. 쓰레기를 줍고 칠판을 지우는 등 대단한 일을 하는 것은 아니었지만, 야마모토와 함께라면 왠지 즐거웠다. 야마모토의 밝게 웃는 얼굴을 내가 독점하고 있는 듯한 느낌이 들었기에.

루리카: 예~! 알겠습니다~!

그날, 당번이었던 나와 야마모토에게 선생님은 이과의 수업에 사용되었던 암모나이트의 커다란 표본을 치우라고 하셨다. 선생님은 "무거우니깐 남자인 네가 들도록 해라"라고 말씀하셨지만 야마모토는 반발했다.

루리카: 괜찮아! 나 역시 이 정도는 할 수 있어!

그렇게 말하고 자신이 들겠다며 막무가내로 나왔다. 나는 결국 야마모토에게 져서 선생님께는 비밀로 하고 그녀가 그 표본을 운반하게 나 두었다. 하지만 준비실에 겨우 다다르기 직전 사건은 일어났다.

루리카: 윽, 우욱. 아~앗!

야마모토가 암모나이트의 무거움에 견디지 못하고 그 화석을 바닥에 떨어뜨려 그만 부서지고 만 것이다.

루리카: 어, 어떻게 하지! 선생님이 화내실텐데!

야마모토는 어떻게 해야 좋을지 몰라 그 자리에 선채 발만을 동동 구르고 있었다. 그의 눈에는 한번도 본적이 없는 눈물이 맺혀 있었다. 나는 서둘러 공작실로 가 본드를 가지고 와서 그 부수어진 암모나이트를 조심스럽게 이어붙였다. 이러면 안된다는 것은 알고 있었지만, 또한 붙여 놓아도 곧 들통날거라고 생각은 하고 있었지만, 어쨌든 바짝 긴장하고 있는 야마모토를 어떻게든 위로해 주고 싶어서.....


7月29日、るりかとデートしたんだっけ…

메모리얼 이벤트 (memorial event) no.3

생각 났다. 암모나이트 표본이 부수어진 사실은 곧 들통났지. 아무리 본드로 붙여도 결국에는 들통나게 되어 있었으니... 지금 생각해 보면 꽤나 바보같은 짓이었다고 생각하지만, 그때 나는 다짐했지. 그래서 들통날거란 걸 알고 있으면서도 조금도 당황하지 않았어. 반대로 이상하리 만큼 침착하기까지 했지.

한편 야마모토는 고개를 숙인 채 어두운 얼굴을 하고 있었다. 예측대로 그날 일은 반성회에서 담임 선생님으로부터 암모나이트 사건의 질문을 받았다. 반아이들 모두는 야마모토가 교실을 나갔을 때 운반하는 것을 목격했으니까, 맨 먼저 야마모토에게로 모두의 눈은 돌아갔다. 선생님은 범인 스스로가 자수하기를 기다리고 있는 것처럼 보였지만 야마모토는 고개를 숙이고 있을 뿐이었다. 아이들은 야마모토가 한 짓이 틀림없다고 수근대고 있었고 나중에는 선생님마저 그 소리에 이끌린 듯이 야마모토에게 물었다. "야마모토야 네가 부수었니?" 라고.. 하지만 선생님이 그렇게 질문 했을 때 나는 반사적으로 자리를 박차고 이렇게 외쳤다. "제가 그랬습니다". 야마모토가 아닙니다! 라고.

루리카: 앗. 어, 어째서.

야마모토는 놀란 얼굴로 뚫어지게 나의 눈을 주시했지만 그때 나는 그렇게 하는 것이 당연하다고 생각했다. 부수어진 표본을 본드로 붙여 놓은 것은 나였고, 게다가 야마모토는 여자아이다. 남자아이인 내가 감싸주지 않으면 ... 그런식으로 생각했으니까. 하지만 그날 방과후 나는 교무실에서 선생님께 무척 혼이 났었다. 부순 것보다도 그것을 사실대고 이야기 하지 않았기 때문에.....


8月18日、るりかとデートしたんだっけ…

메모리얼 이벤트 (memorial event) no.4

난 말이야, 너에게 굉장히 미안했어. 네가 나를 감싸주고 암모나이트를 자신이 깼다고 말해 주었을 때 왜 솔직하게 내가 했다고 말하지 못했을까? 아마도 그건 언제나 남자아이에게 지기 싫어하는 내 자존심 때문에.....

그때 너에게 기대어 버린 나 자신을 스스로 용서할 수 없었어. 게다가, 그땐 말이야 "남자란 정말 강하구나" 라고 처음으로 그런 생각을 했어. "역시 여자는 남자를 이길 수가

없다" 라고. 하지만, 너는 선생님께 꾸중을 듣고 친구들에게 비난을 받고서도 웃었으니까. 나의 눈을 보며 괜찮다고 계속 진정시켜 주었지만 난 그후 이대로는 안되겠다고 고민했어. 반아이 모두와도 잘 놀지 못했고 놀더라도 조금도 즐겁다고 느껴지지 않았으니까..

무엇보다 너의 얼굴을 똑바로 볼 수 없었어. 때때로 너의 옆모습을 훔쳐 보기도 했지만 넌 항상 아무일도 없었던 처럼 웃고 있었어. 그런 너의 얼굴을 보면 왠지 가슴이 아프고 조여오는 것 같았어. 난 매일 매일 꼭 진실을 밝혀야 한다고 생각하며 초조한 나날을 보냈지.

왜냐면 네가 오해를 받고 채 지내고 있는 게 너무나 싫었기 때문에. 그런데 그 무렵 학교에 갔더니, 너의 자리가 텅하니 비어있던 거야. 감기에 걸려서 결석을 했나?라고 생각하고 있는데, 선생님이 오셔서 네가 집안의 사정으로 오늘 아침 갑자기 전학을 갔다고 모두에게 이야기 하셨어. 난 너무나 힘이 빠져 앞이 캄캄했어. 이미 돌이킬 수 없다고 생각했으니까. 정신을 차리고 보니 나는 선생님의 앞에서 울고 있었어. 울면서 전부 사실을 이야기 했지. 그 표본을 부순 건 나였다고....

그렇게 말한 후에도 점점 넘쳐 흐르는 눈물에 어쩔 수가 없었어. 결국 '표본을 부순 범인'인채 전학을 가버린 너. 나를 위해서 죄를 뒤집어 쓴 채, 전학을 가버린 너는 과연 어떤 기분이었을? 선생님은 울고 있는 나를 다정하게 위로해 주시면서 언젠가 어른이 되면 반드시 너에게 고맙다는 말을 하라고 타일러 주셨지만 그래도 난 좀처럼 눈물이 멈추지 않았어. 그날은 나의 인생 가운데서 정말고 괴롭고 슬픈 날이었어.



편지(Letter) no.1

야호~, 잘지냈니?
나도 물론 잘 지내고있어.
다음번, 이 근처에 오게 되면 꼭
만나러와 줄꺼지. 꼭이야!
—루리카가—

편지 이벤트 (Letter event) no.1

신지 : 아, 루리카? 기다렸니?

루리카 : 아니, 괜찮아 괜찮아!

신지 : 그럼, 갈까?

루리카 : 앗, 기다려! 저기 말이야. 부탁이 있어!

신지 : 엣.

루리카 : 미안, 잠깐이면 되니깐 아무말 말고 따라와줘!

신지 : 으, 응.

-패밀리 레스토랑-

신지 : 패밀리 레스토랑?

루리카 : 응, 나중에 이야기 할 테니 우선 친구들을 좀 만나줬으면 좋겠어.

신지 : 친구란? 루리카의?

루리카 : 응. 전부 다 설명할테니까 너는 적당히 말만 맞춰주면 돼. 알았지? 그럼, 가자.

신지 : 야~ 너무 서두르지 마.

루리카 : 자~ 모두! 기.다.렸.지! 데려왔어!

신지 : 저, 저기. 처음 뵙겠습니다. 예, 그러니까, 루리카의 예전 동급생이고요.

루리카 : 지금의 그이예요!

신지 : 엣.

루리카 : 정말, 뭘 부끄러워 하고있어~

신지 : 하, 하지만.

루리카 : 괜찮아, 이사람들은, 모두 나의 동료들이니까.

신지 : 그, 그래 (여기선 루리카의 말을 맞추어 주는게 좋을 것 같군.)

루리카 : 미, 미안해! 우리 그이는 부끄럼을 많이 타서. 어때? 거짓말 아니지? 확실히 나에게도 그이가 있으니깐. 에헤헷, 뭐, 이런 이유로! 그럼, 모두 다음에 봐. 이제부턴 데이트 해야 하니까. 아하하하핫. 자, 모두에게 인사하구 우리 나가자!

신지 : 으, 응, 그럼 또 뵙겠습니다.

-밖-

루리카 : 미안해~! 놀랐지?

신지 : 으, 응.

루리카 : 사실은 말이야, 아까 그 사람들은 아르바이트 동료들이었어. 모두가 말이야, 만약 루리카에게 그이가 있다면 데려와 보라고 했어. 그래서....

신지 : 연극을 했단 말이야? 하, 하지만, 어째서 그런 거짓말을?

루리카 : 후~음, 너에게는 폐를 끼쳤으니까, 확실히 설명 할께.

신지 : 응.

루리카 : 사실은 말이야, 저 사람들 중 한 남자가 나에게 고백을 했어.

신지 : 엣!

루리카 : 하지만, 난 아직 누구와도 사귀고 싶지 않아. 그래서, 사귀고 있는 사람이 있다고 말해버렸어.

신지 : 과연. 하지만, 어째서 그 남자에게 확실히 당신을 좋아하지 않는다고 말하지 않은 거야?

루리카 : 그건... 그녀석은 나에게 있어 소중한 친구라구! 그래서 상처받게 할 수가 없었어!

신지 : 그건, 잘못된 생각이라고 봐.

루리카 : 엣?

신지 : 루리카는 상처받게 하고 싶지 않아 그랬다고 하지만 네가 한 행동 그 자체가 그에게는 상처가 될 수 있어.

루리카 : 그럼, 어떻게 해야 되는거야? 나는 친구로 남고 싶은 것 뿐이야! 그아이도 다른 남자들도! 모두 다. 그런데, 어째서 모두들 좋아한다던가, 사귀고 싶어라고 말하는거지? 그런말을 하면, 이제 더 이상 친구로서 있을 수 없잖아.

신지 : 루리카.

루리카 : 나는, 남자와 여자 사이에 우정은 존재한다고 생각해. 연애 감정 없이 가능한 한 친구로서 사귀고 싶어.

신지 : 그건, 굉장히 힘든 일이라고 생각하는데.

루리카 : 그래? 남자란 모두 그렇게 생각하는거야? 너까지, 그런 식으로 말하면, 난 왠지 혼란스러워.



신지 : 루리카. 하나만 말해둘게

루리카 : 엣?

신지 : 만약 내가, 그 남자였다면, 확실히 말을 하는 쪽이 우정을 느낄수 있다고 생각해.

루리카 : 우정을 느껴? 상처받지 않고도?

신지 : 응, 그쪽이 표면적으로만이 아니라, 루리카와 깊게 사귈 수 있는 느낌이 들거라 생각하니까

루리카 : ....

편지(Letter) no.2

잘 지내?
나는 조금 의기소침 해 있어 왜
냐면. 아냐, 역시 만나서 이야기
하자. 그러니까 만나러 와줬으면
좋겠어 기다릴께.
—루리카가—

편지 이벤트 (Letter event) no.2

신지 : 루리카.. 기다렸니?

루리카 : 으응 별로.

신지 : ..

루리카 :..

신지 (왠지 이상한걸..)

-잠시 후-

루리카 :.. ..

신지 : 왜 그래 루리카?

루리카 : 엣?

신지 : 무언가 힘이 없어 보여서.

루리카 : 그런게! 그런게. 아니야..

신지 : 루리카..

루리카 : 후우. 미안해. 솔직하지 못

해서. 역시. 사과 해야겠어. 내가 틀렸다는 걸 알았으니까

신지 : 엣..

루리카 : 저기 .. 말이야 네가 말한대로 였어..

신지 : 엣?

루리카 : 그후.. 그 애가 다시 나에게 고백했어. 확실히 말해달라고 .어중간한 태도는 그만두라고 말이야. 애인이 있던 없던 간에 날 어떻게 생각하는지 말해달라고.

신지 : 그래서 어떻게 됐어

루리카 : 응.. 어쩔수 없으니까 확실히 답했어. 너를 친구이상으로 생각하지 않는다고. 그랬더니 그녀석이 뭐라 한 줄 알어? "그래, 이제 속이 시원해졌어"라고... 덕분에 이제부터 너와 친구로 지낼 수가 있다고...그렇게 말해 주었어.

신지 : 그랬구나.



루리카 : 내 생각이 틀렸었어. 그애는 나에게 다가왔는데.. 나는 도망가는 일만을 생각했어. 당해하게도 이젠 누구도 상처입지 않고 친구로서 있을 수 있게 되었어. 아무리 많은 친구가 있더라도 애매모호한 관계로는 진정한 친구라고 할 수 없지. 진심으로 대하지 않으면 알수 없는 걸.

신지 : 루리카.

루리카 : 나 스스로 깨닫는 동안에 사람과 깊게 사귀는 것이 점점 싫어졌어. 그러면서 겉으로는 언제나 즐겁게 동료들에게 둘러 쌓여있는 식이라고 생각했어. 그게 결과적으로는 모두에게 커다란 거짓말을 계속하게 된 것을 깨닫지 못하고. 모두 나에게 있어서는 소중한 동료들인데.... 정말 미안해. 너에게까지 여러모로 폐를 끼치고.

신지 : 루리카, 이젠 괜찮아.

루리카 : 그렇지만 내가 이 것을 깨달은 것은 분명 너와..

신지 : 엣?

루리카 : 으응.. 아무것도 아니야.

신지 : 저기.. 루리카. 내쪽이야 말로 이전에 말한것을 정정할께..

루리카 : 엣?

신지 : 나도 남자와 여자 사이에 우정이란 존재할 수 있다고 생각해.

루리카 : ...

신지 : 그 남자가 말해 주었지? 이제부터 루리카와는 친구로서 있을수 있게 되었다고.

루리카 : 응. 나 심한 말을 해버렸어.

신지 : 루리카. 그가 그런 생각을 하게 된 것은 역시 루리카가 확실하게 그를 마주대했기 때문이야. 자신의 진심을 솔직하게 전했으니까.. 라고 생각해.

루리카 : 분명 그럴꺼야. 지금은 나도 그렇게 생각해. 남자와 여자 이전에 하나의 인간인 걸. 진심으로 대하게 되면 성별을 초월한 진정한 우정이라는 것이 생겨날 수 있는 걸. 고마워. 네 덕분에 자신이 생겼어. 남자와 여자의 우정은 반드시 성립될 수 있다고.... 저기.. 너는.

신지 : 응?

루리카 : 넌 언제까지 나에게 친구로 남아줄 수 있지?

신지 : 물론이지.

루리카 : 나는. 싫은걸. 너 친구만으로는.

신지 : 엣?.

루리카 : 으으응, 아무것도 아니야.

신지 : 루리카.

편지(Letter) no.3

전의 일은 고마워. 그래서 꼭 다시 만나고 싶어. 내 멋대로라는 것은 알고 있어. 하지만. 너무 만나고 싶어. 너에게 꼭 보여주고 싶은게 있으니까.

—루리카—

편지 이벤트 (Letter event) no.3

신지 : 어라? 왜 그래?

루리카 : 엣? 뭐가?

신지 : 왠지, 심각한 얼굴을 하고 있으니까.

루리카 : 앗. 사, 사실은 말이야, 오늘 너와 함께 가고 싶은 곳이 있어. 가 줄거지?

신지 : 물론.

루리카 : 다행이다.

신지 : 이곳은. 우리가 다니던 학교.

루리카 : 응. 그립지?

신지 : 그렇군.

-학교안-

신지 : 그런데, 괜찮을까? 도둑으로 오해받지 않을까?

루리카 : 괜찮아! 확실히 내가 미리 허가 받았으니까.

신지 : 그래?

루리카 : 응, 왜냐하면 둘 다 졸업생이잖아! 우선은, 동창회의 예비조사를 하러 왔다고 했으니.

신지 : 흐~음.

-잠시후-

신지 : 이과실인가. 분명 여기서.

-회상-

루리카 : 어, 어떻게 하지! 선생님, 화 내실텐데!

-현재-

루리카 : 난 말이야, 너와 다시 한 번 여기에 오고 싶었어.

신지 : 루리카. 그래! 암모나이트는? 그 표본은?

-잠시후-

루리카 : 저기, 저것.

신지 : 있구나~ 아직, 확실히 있구나! 응? 헌데 옆의 조금 작은 것은?

루리카 : 아핫, 눈치 챘어? 이건 말이야, 최근에 내가 기부했어! 아르바이트로 번 돈으로. 뒷면에는 확실하게 나와 너의 이름이 적혀 있어.

신지 : 응? 저, 정말이다. '졸업생, 야마모토 루리카. 다시로 신디. 기증'. 이라고 적혀있어.

루리카 : 부족하나마 그런대로의 속죄야. 조금 작긴 하지만, 하지만 용서해 줄 수 있겠지? 내가 열심히 아르바이트 해서 기증했으니까.

신지 : 하지만, 괜찮아? 나는 아무것도 하지 않았는데. 돈도 모두 루리카가.

루리카 : 괜찮아. 내가 꼭 이렇게 하고 싶었으니까. 난 말이야. 처음에는 빨리 잊어버리려고 생각했어. 그때의 일을. 하지만, 너와 재회하고부터 반대로 점점 잊고 싶지 않다고 생각하게 되었어. 아무리 괴로운 추억이라도 너와 나의 추억임은 틀림 없는 사실이니깐. 잊는 것 보단, 너에게 확실히 사과해서, 괴로운 추억을 아름다운 추억으로 바꾸고 싶다고 생각했으니까. 게다가 그 추억이 있었으니까, 너와 내가 이렇게 지금 이 장소에 서 있을 수 있는 걸. 왠지 이상하다. 주욱 지금까지는, 하루라도 빨리 잊고 싶다고 생각했는데.

신지 : 루리카.

루리카 : 난 말이야, 그 사건 이후 다른 사람과 깊게 사귀는 일을 두려워하게 되었어. 이젠, 누군가를 나 때문에 상처받게 하는 것은 절대로 하고 싶지 않다고 생각했으니까. 하지만 사실은 자신이 상처받는 것을 두려워 하고 있었던거야. 지금 겨우 그 것을 깨달았어! 네 덕분에.

신지 : 루리카.

루리카 : 깊게 사귀지 않으면, 진짜 친구가 될 수 없다는 것도, 네가 가르쳐 주었어! 에헷, 너와 재회 할 수 있으면 언젠가 반드시 이 암모나이트를 보러 오겠다고 생각했어. 정말 그때는 미안해. 그리고 고마워. 나에게 마지막까지 힘을 주어서.

-회상-

루리카 : 저기, 언젠가 그 암모나이트 함께 보러가지 않겠어?

-현재-

신지 : 루리카.

루리카 : 다행이다. 난 지금 너무도 행복한 기분이야. 오늘에서야 겨우, 너에게 지금까지 말하지 못했던 감사의 마음을 전할 수 있었으니까. 이젠 솔직 해 질 수 있으니까.

-회상-

루리카 : 그 표본의 앞에서는, 나. 왠지 솔직한 기분이 되는 느낌이 들어.

- 현재 -

신지 : 루리카.

루리카 : 저기. 난. 역시 너에게 있어서 친구 이상은 될 수 없는 걸까?

신지 : 응?

루리카 : 앗, 미안. 지금 말한 건 못 들은 걸로 해.

신지 : 루리카.

- 열마후 -

신지 : 그럼, 루리카도 돌아갔고, 나도 슬슬 가볼까.

- 회상 -

루리카 : 난. 역시 너에게 있어서 친구 이상은 될 수 없는 걸까?

- 현재 -

신지 : ....



편지 (Letter) no.4

신지에게
갑자기 편지를 보내서 미안해.
전화로는 말할 수 없을 것 같아서 편지로 보내는 거야.
꼭, 한 번만 만나고 싶어. 만나서 꼭 하고 싶은 말이 있어. 나, 기다릴게.

—루리카

편지 이벤트 (Letter event) no.4

신지 : 앗, 루리카, 기다렸니?

루리카 : 응. 네가 만약 오지 않더라도 오늘은, 나 하루종일 기다릴 작정이었어! 와주어서 정말 고마워.

신지 : 그, 그런데, 중요한 이야기란.

루리카 : 화내지 말고 들어줘. 봄에 도착한 편지 말이야. 그거 내가 보낸 거야.

신지 : 응? 루리카가.

루리카 : 미안해. 하지만 꼭 너에게 사과하고 싶었어. 어떻게해서든 너와의 일. 추억으로 하고 싶지 않았어. 그래서. 그런식으로.... 정말로 미안해.

신지 : 이제 괜찮아. 그 편지 덕분에 이렇게 우리는 재회 할 수 있었으니까.

루리카 : 이제부터, 또 한가지. 좀 더 중요한 이야기가 있어. 놀라지 말고 들어줘.

신지 : 으, 응.

루리카 : 나, 난 말이야. 널 좋아해. 지금 생각해 보면, 그때. 네가 나를 감싸주었을 때부터 좋아했었는지도 모르겠어. 그때는 잘 몰랐지만 난, 왠지 네가 감싸주기를 바랬어. 네가 감싸주는 것이 난 견딜 수 없을 정도로 기뻤으니까.

신지 : 루리카. 그건 분명 나도 마찬가지야!

루리카 : 응?

신지 : 나 역시 루리카를 좋아했었으니까, 감싸준거라고 생각해.

루리카 : 앗.

신지 : 나도, 루리카를 좋아해 물론, 지금도!

루리카 : 저기, 그럼. 친구 이상으로 좋아하는 거지?

신지 : 물론 친구 이상이야.

루리카 : 그럼 나를. 나를 너만의 여자로 대해주겠어?

신지 : 물론, 나에게는 루리카 밖에 없어. 친구로는 만족할 수없다고 생각되는 여자는 너뿐이야.

루리카 : 기뻐. 나도, 나도. 너와 친구로는 싫어. 너에게 있어서 특별한 여자가 아니라면 싫어.

신지 : 루리카, 좋아해.

루리카 : 나도, 나도 네가 너무 좋아!

신지 : 루리카.

루리카 : .... 고마워.

신지 : 응?

루리카 : 이 키스로, 친구관계는 이제 끝이라는 느낌이 들었으니까.

신지 : 루리카.

- 열마후 -

루리카 : 저기, 이제부터 확실히 전화도 매일 걸고, 휴일에는 될 수 있는 한 만나는거지?

신지 : 으, 응. 하지만, 어째서 갑자기 그런 말을 해?

루리카 : 왜냐하면, 나. 거리에는 지고 싶지 않으니까. 겨우 너의 그녀가 되었는걸.

신지 : 루리카.

루리카 : 아, 이제부터 이걸 가지고 있어!

신지 : 엣. 이것은, 루리카가 소중히 하는 목걸이잖아.

루리카 : 응. 네가 가지고 있었으면 좋겠어. 언제나 나를 생각해 주었으면 하니까.

신지 : 고마워. 소중히 간직할께.

루리카 : 으~응, 차라리 내가 도쿄에 가는 것도 좋겠네! 그렇게 하면 계속 주욱 곁에 있을 수 있을 텐데....

신지 : 그렇게 걱정돼?

루리카 : 왜냐하면, 친구라면 신경쓰이지 않지만, 연인이라면 신경이 쓰이는 걸.





신지 : 연인인가.

루리카 : 호, 혹시라도 후회하고 있는 거야? 우리가 이런사이가 된 걸....

신지 : 그럴 리가..... 그런게 아니라, 더 안심해 주었으면 하고 나에게 있어서, 그녀라고 부를 수 있는 여자아이는, 루리카 뿐이니까.

루리카 : 고마워.

신지 : 그럼. 또 봐.

루리카 : 응, 매일 전화 할테니까 말이야~

신지 : 루리카.

모리이 카호 (森井 夏穗)

캐릭터 데이터 (Charact erData)



신장 - 162cm　B.W.H - 83(cm), 58(cm), 84(cm)
생일 - 4월 19일　성좌 - 황소좌　혈액형 - O형
특징 - 힘차고 밝은 스포츠 소녀. 학교에서는 육상부에 소속되어 있으며 100미터와 200미터에서는 전국체전 출장 경험을 가지는 등, 오사카 부내에서 굴지의 스프린터. 물론, 런너로서 장래가 촉망되고 있다. 하지만, 본인은 그정도로 중대하게는 생각하고 있지는 않은 듯. 어쨌든 「약속을 완수한다」라고 하는 것이 그녀가 달리는 이유이니까. 집안에서 하고 있는 철판구이 집에서 아르바이트를 해서, 운동화와 운동복 같은 것을 구입할 비용을 마련하고 있다.
좋아하는 것 - 달리기, 자기, 일찍 일어나기, 몸을 움직이기
싫어하는 것 - 시험(공부를 특별히 싫어하는 것은 아니다.)
주소지 - 오사카 부(미나미)
통학 학교 - 사립 사사미네 여학원 고등부
이미지 칼라(Image co br) - 밝은 녹색(light green)
취미 - 달리기　아르바이트 - 가업(철판구이 집)
소속 부서 - 육상부　특기 - 철판구이 굽는 일
특기 과목 - 체육(다른것도 못하는건아니지만, 시험성적은 나쁘다)

재회

여자아이 : 어서오세요! 앗! 손님이 오셨네~!

신지 : 엣?

여자아이 : 오늘은 특출한 오징어가 들어왔어요~! 오늘은 오징어 부침개 스페셜이에요!

신지 : 아니, 나는.

여자아이 : 뭐야, 손님이 아닌가? 앗, 새로운 아르바이트로군! 들어와 들어와!

신지 : 아르바이트?

여자아이 : 자, 서둘러! 이제부터 손님들이 많이 오실 시간이니깐, 거기의



1. 난파 (難波)
2. 아메리카 촌 (アメリカ村)
3. 도우톤보리 (道頓堀)
4. 니혼 다리 (日本僑)
5. 신사이 다리 (心齊僑)

알치파를 사용해!

신지 : 으, 응. (어쩔 수 없지, 여기가 진정 될 때까지 도와 줄까...)

여자아이 : 지금당장, 돼지고기 부침개 2장 나갑니다! 엿차, 믹스라면 오징어 부침이네! 호이호이호잇~!

신지 : 으, 응. (머, 멋진 손놀림이다~ 절대 흉내 못 낼꺼야)

여자아이 : 좋았어~! 남은 건, 오징어 부침 3장이네! 엿차, 라스트 스퍼트 가보자구!

신지 : (힘이 넘치는구나~, 나는 벌써 빙빙 돈다~)

여자아이 : 좋아, 수고했어~!

신지 : 겨, 겨우 끝났다.

여자아이 : 그래, 잠깐 기다려!

신지 : 또, 다시, 일?

여자아이 : 자, 수고했어! 한잔 들이키라구!

신지 : 응. (다행이다. 살았어~)

여자아이 : 이 가게, 전에는 할머니와 둘이서 꾸려나갔는데. 마침, 할머니가 감기에 걸려 자리에 누워계셔서, 정말 큰일이야~!

신지 : 그랬구나.

여자아이 : 너, 첫날인데 상당히 열심이잖아! 마음에 들었어!

신지 : 아, 아니 그런게 아니라.

여자아이 : 앗! 미안, 생각해 보니 자기소개도 안했잖아! 나는.

신지 : 카호지. 모리이 카호.

여자아이 : 엣? 어, 어떻게 내 이름을 알고 있어?

신지 : 역시! 나라구! 초등학교 5학년 때 동급생이었던 다시로야!

카호 : 에에엣! 저, 정말! 네가.

신지 : 응.

카호 : 어머? 잠깐! 그럼, 나 착각한 거야?

신지 : 응.

카호 : 미안! 모처럼 와주었는데!

신지 : 괜찮아.

카호 : 정말로 미안해! 앗, 그런데, 어떻게 오사카에?

신지 : 아, 아니, 왠지 그리워서.

카호 : 흐~음, 그래.

신지 : 앗, 벌써 시간이 다 되었네! 슬슬 가봐야겠어.

카호 : 잠깐 기다려!

신지 : 엣?

카호 : 호잇!

신지 : 어, 어엇.

카호 : 다음에, 올땐 전화 해! 대체로 가게 일 돕기와 육상 연습으로 바쁘지만 될 수있는 한 시간을 낼테니깐, 다시 꼭 만나고 싶은 걸.

신지 : 응. 고마워, 그럼 다음에.

카호 : 기다리고 있을께!



메모리얼 이벤트 (memorial event) no.1

그래. 내가 오사카에 이사왔던 그 날. 내일부터 다니게 될 초등학교를 보고 싶어 참을 수 없었기에, 하루 빨리 보러 갔었다. 그 곳에서 처음 모리이와 만났지. 석양이 아름다웠던 가을 일이었다. 모리이는 석양 가운데를 혼자서, 묵묵히 달리고 있었지. 왜 달리고 있는지 물어 보는 나에게 단지 미소를 지으며.........

카호 : 기분이 좋으니까!

그렇게 대답해 주었다. 그 때, 지는 석양의 가운데서 달리는 모리이의 모습은 나에게는 정말로 빛나 보였다. 다음날, 전학 온 나는 새로운 반에 들어서서 놀랐다. 왜냐면 교실에는 어제 만났던 여자아이. 그래. 모리이가 있었으니까.



메모리얼 이벤트 (memorial event) no.2

내가 전학을 온후 얼마 지난 어느 날. 학교에서 육상대회에 참가할 선수를 뽑았다. 여자는 모리이가 입후보 해서, 곧 결정 되었지만, 남자는 좀처럼 정해지지 않았다. 그런 가운데 결국 남자선수는 추천을 받은 내가 되었다. 몇번을 전학한 경험이 있는 나는 이런 일을 동경하고 있었으니까 추천에 응했는지도 모르겠다. 하지만, 모리이는 그런 선수 결정방식을 한 남자아이들을 향해서, 왠지 자신의 일처럼 분노를 터뜨렸다. 그날 방과후, 나는 모리이에게 할말이 있다고 불리내었다.

카호 : 어째서, 선수를 사퇴하지 않는거야! 너, 육상 경험따윈 없겠지?

모리이는, 어째서 선수를 사퇴하지 않았냐고 나를 책망했다. 어쨌든, 모리이에게는 대회의 남녀 혼합 릴레이에서 우승하는 것이 염원의 꿈이었기에. 그 때문에 언제나 혼자 연습하고 있었던 것이었다.

카호 : 어째서, 나의 꿈을 모두 망치는 거야!

모리이가 분해하며 그렇게 외쳤고, 얼마간 두사람 사이에 불길한 침묵이 계속 되었다.

카호 : 미안해, 엉뚱하게 화풀이를 해서.

하지만, 이윽고 곤란해하고 있던 나에게 모리이는 웃으며 사과해 주었다. 그런 모리이의 쓸쓸한 웃음을 보고서 난 결심했다. 그녀의 꿈을 내가 이루어 주겠다고.



메모리얼 이벤트 (memorial event) no.3

그래. 여기서, 나와 카호는 대회를 향해서 둘이서 맹렬하게 특훈을 시작했다. 나는 육상을 해 본일이 없어서 이 특훈은 너무나 힘겨웠다. 하지만, 왠지 카호의 꿈을 실현 시켜주고 싶다는 일심으로, 열심히 했다. 학교에 있는 날은 아침 일찍. 쉬는 날은 아침부터 저녁까지 카호와 함께 이 돌계단에서 연습을 했었다. 계단을 몇번이고 왕복하면서, 발과 허리를 단련하고 돌계단의 주위를 달리며, 스





타트 대시의 연습을하며.... 그래서 결국, 우리가 출전한 릴레이에서는 카호가 제3 주자. 그리고 내가 마지막 주자에 발탁되었다. 나는 연습 최후의 날, 석양이 지는 가운데 카호에게 약속했다.

카호 : 꼭! 1등이 되는거야! 가장 먼저 골 테입을 끊겠어! 라고.

메모리얼 이벤트 (memorial event) no. 4

그 대회의 당일.

할 수 있는 한 최선을 다하겠다고 하는 만족감과 평상시대로 실력을 발휘할 수 있을까 하는 불안감. 가운데서 나는 언제까지나 오지 않는 너를 기다렸어. 하지만, 경기시간이 빠듯히 나타난 것은 담임 선생님과 반에서 가장 발이 빠른 남자아이였어. 그 모습을 보았을 때, 난 왠지 모를 느낌이었어.

그래, 너를 이제 만나지 못하게 된다는. 선생님은 네가 오늘 급한 사정으로 전학을 갔다고, 이야기해 주



었어. 하지만, 나는 그런 선생님의 말은 전혀 귀에 들어오지 않았어. 단지 멍하니 하늘을 올려다 보며 흘러가는 구름을 바라 보았어. 하지만, 이대로는 눈물이 흘러내릴 것 같았으니까. 어쩔수 없는 일이라고, 마음속으로 몇번이나 말을 했지만, 소용 없었어. 방법은 알아도, 아무것도 할 수 없을 때 있지? 역시, 굉장한 쇼크였으니까. 그대로, 도망가고 싶다고 생각했을 정도로.. 하지만 그런 나에게 선생님은, 너로 부터 받아 보관해 둔 편지를 건네 주셨어. 그곳에는 이렇게 써 있었지? '카호 힘내!' 라고. 그것을 본 순간 나는 몸안의 피가 뜨거워 지는 듯한 느낌이었어! 해야만 한다! 나 혼자라도 달려야 한다! 난, 마음껏 달렸어! 결과는 말이야. 실은 우승했어! 그래, 염원의 꿈이 이루어 진거야! 하지만, 이상하게도 기쁘지 않았어. 그것보다도 왠지 허무했어. 그때 처음으로 깨달았어! 나도 모르는 사이에, 너와 함께 달려 너에게 바톤을 건네 받는 것이 나의 진짜 꿈이 되었다는 사실을. 그것만 할 수 있다면 순위따위는 이제 어찌 되든 상관 없었어. 하지만 너는 나의 꿈을 이루어 주기 위해서 그렇게 열심히 연습을 해주었는 데, 부끄러워서 말은 못했지만 나, 사실은 정말 기뻤어! 대회가 끝난 후, 사정 사정해서, 릴레이에서 사용한 바톤을 얻었어. 지금의 기분을 일생동안 잊고 싶지 않았기 때문에...

편지(Letter) no.1

최근 가게가 상당히 바빠서 전화 해볼까도 생각했지만 좀처럼 시간이 맞지 않는 것 같아서. 편지를 쓰는거야. 너는 어때? 뭔가 변화가있어? 편지가 도착할때쯤이면 이쪽도 집에 있을 거라 생각 하니깐. 괜찮다면 놀러와줘. 그럼, 기다릴게.

—카호

편지 이벤트 (Letter event) no.1

카호 : 앗. 야, 얏호~
신지 : 카호. 잘 지냈니?
카호 : 응. 뭐. 에헤헤
신지 : 응? 왜 그래?
카호 : 아, 아무것도 아니야~ 단지, 너의 얼굴을 보니까 갑자기.
신지 : 엣?
카호 : 으으응, 아무것도 아니야.
신지 : 카호. (지~잉)
카호 : 모처럼 가게에 들어가 볼까?
신지 : 그렇군~. 배고파?
카호 : 응~, 아니 별로.
신지 : 그럼. 시간이....
카호 : 그래! 시간 있으면 연극이라도 보러가지 않을래?
신지 : 연극~? 그거 꽤 고상한 걸.
카호 : 아니지.우스운 연극!
신지 : 우스운. 아아, 과연
카호 : 알고있어? 새로운 극장이 지어졌어.
신지 : 헤~에, 그랬구나 (사업확대로군~, 분명 동경에도 진출했고)
카호 : 자, 빨리 가자!

- 극장 앞 -

신지 : 여긴가.

- 공연이 끝난후 -

카호 : 아하하하하핫 너무 재미있었는걸!
신지 : 응. 아직도 배가 아파.
카호 : 아직 시간이 남았으니까, 차라도 마시러 갈까?
신지 : 그래.

- 빵빵 -

카호 : 앗, 위험해!
신지 : 엣? 카, 카호?

—끼익 (어린 아이를 차에서 구한다)

신지 : 카호~! ....

- 병원 -

카호 : ......
신지 : 앗, 그 아이. 긁힌 정도의 상처였대.
카호 : 그래. 다행이다.
신지 : 카, 카호쪽은.. 어때?
카호 : 나는. 무릎을 다친 것 같아.
신지 : 그, 그래. 하, 하지만 뼈에 이상은 없어서 다행이야.
카호 : 뭐가 다행이야. 무릎부상은 육상선수에게 치명적이란 말이야.
신지 : 카호.
카호 : 난, 이번에 호반 마라톤에 출전하려고 생각했어. 고교생활의 마지막 추억으로 하지만, 이런 발로는 무리겠지. 모처럼 지금까지 연습해 왔는데, 전부 수포로 돌아가 버렸어. 마침 좋은 기회니깐 이젠, 달리는 것 따윈 그만 둬버릴까.
신지 : 안돼! 그런 건!
카호 : 엣?
신지 : 열심히 재활 훈련을 하면, 카호라면 분명 곧, 다시 예전처럼 달릴 수 있게 될거야.
카호 : ......
신지 : 그런식으로 자포자기하다니. 카호답지 않아. 응? 나도 응원할테니깐.
카호 : 멋대로 말하지마! 달린적도 없는 네가 뭘 알아! 응원을 한다니, 무엇을 해 줄 수 있어? 도쿄에 있는 주제에. 아무것도 할 수 없잖아!
신지 : 그, 그건 그렇지만. 될 수 있는한 걸려 전화라도 하고.
카호 : 말로는 안돼! 말따위로 이 상처는 고칠 수 없어! 입에 발린 말만으론 아무리 노력해도 소용없어, 그런말, 설득력이 없다고! 아무 느낌도 없단 말이야!
신지 : 그건 그럴지도 모르겠지만.
카호 : 이제 됐어! 날 내버려 둬!
신지 : ....
카호 : ....
신지 : .... 좋아, 알겠어! 그럼, 달리겠어!
카호 : 엣? 달린다니?
신지 : 응! 이번의 호반 마라톤에 내가 카호대신 참가할게! 그리고 포기하지 않고 끝까지 달리겠어.
카호 : 그런 걸 무리하게 결정하다니! 넌 단 한번도 마라톤 경험이 없잖아! 마라톤은 그렇게 쉬운게 아니라고!
신지 : 알고 있어. 하지만, 뭔가 하고 싶어! 카호를 위로하기 위해서.
카호 : 소용없어.
신지 : 어쨌든 약속해줘. 만약 내가



완주를 한다면, 카호도 다시 한 번 육상을 계속하는 노력을 하겠다고!

카호 : ......

신지 : 약속했으니깐.

카호 : ......

편지(Letter) no.2

오랜만이야. 저기 그때 약속. 기억하고 있어?
이제 곧 호반 마라톤인데. 꼭 완주 하라고 말하고 싶어.
약속했으니까..

-카호-

편지 이벤트 (Letter event) no.2

-마라톤 대회-

신지 : 카호는 응원하러 와주지 않을려나? 설마, 오지 않으면? 응? 저건. 카호! 와주었구나.

카호 : 정말로 참가하다니 말도 안돼! 지금이라도 기권하는 쪽이 낫다구!

- '곧, 스타트입니다! 참가자는 서둘러서 스타트 지점으로 집합해 주십시오.'

신지 : 그럼, 갈께.

카호 : 무리야!

-탕-

신지 : 좋아, 힘내자~!

-잠시후-

신지 : 후우. 후우. 정말. 힘든걸.

카호 : 그래서 말했잖아.

-잠시후-

신지 : 윽. 이런식으로 최후까지 버틸 수 있을까?

카호 : 못봐주겠군! 페이스 유지를 생각해!

신지 : 그래! 카호가 보인다! 힘내지 않으면.

-잠시후-

신지 : 후우 후우. 좀더 몸을 단련했으면 좋았을텐데.

카호 : 꽤, 열심이네.

-잠시후-

신지 : 뭐, 뭔가 오른발의 상태가. 크, 크아아아아. 아야야야얏..

카호 : 자, 잠깐! 괜찮아! 기다려, 지금 갈테니까!

신지 : 카, 카호.

카호 : 무슨일이야?

신지 : 오, 오른쪽 발바닥이.

카호 : 쥐가 났구나. 엄지 발가락을 잡아 당기 듯이 회전시키면서 주물러!

신지 : 으, 응. 앗, 아야야야야야야.

카호 : 아아, 정말 못봐주겠네! 내가 맛사지 해줄게!

담당자 : 잠깐 너! 네가 손을 써주면, 그 선수는 실격이 된다!

카호 : 앗.

신지 : 괜찮아, 카호. 자, 카호의 말대로 했더니 꽤 괜찮아졌어.

카호 : 하지만.

신지 : 괜찮다니깐! 그것보다, 끝까지 보고 확인해.

카호 : 으, 응.

-잠시후-

신지 : 안되겠어 마, 마치 오른발이 납덩이처럼 무거워. 이젠 더 이상 달릴 수가 없어.

카호 : 무리하지마! 기권하는 쪽이 낫겠다! 이젠, 충분하니깐!

신지 : 카, 카호. 포기하지 않겠어! 나는 걸어서라도 완주할거야!

카호 : 고집불통! 이젠 몰라!

-잠시후-

신지 : 윽. 바, 발이 마비되어서 감각이. 이, 이젠. 여, 여기까지인가. 그, 그래.. 카, 카호는. 설마 화가 나서 돌아가 버린건가?

카호 : 파이팅~! 힘내라~!

신지 : 엣? 카, 카호.

카호 : 내가 뒤따르고 있어! 이제 조금밖에 안 남았으니까 최후까지 주파해! 네가 올때까지 계속 골에서 기다리고 있을테니까!

신지 : 조, 좋아, 히, 힘내자!

-잠시후-

신지 : ..... 아, 안된다. 아무리해도. 버틸 수가 없어..

-잠시후-

신지 : 하아. 하아. 여, 여긴 어디지. 도대체 얼마를 가야만 끝나는거지. 고, 골은 골은 아직인가.

카호 : 자! 힘내. 이제 얼마 안남았어!

신지 : 카, 카호.

카호 : 여기가 골이야! 자, 조금만 더!

신지 : 그, 그래, 저곳이. 해, 해냈다~! 도, 도착했어~ 후욱.

카호 : 자. 수고했어. 최고로 멋졌다고!

신지 : 카, 카호. 고, 고마워. 기, 기다려 주었구나.

카호 : 당연하지. 네가 나를 위해서 달려주었으니까.

신지 : 카호.

카호 : 아무리 괴로워도, 단지 혼자가 되어도, 마지막까지 포기 하지 않았어! 감동했다고! 나, 사과할께. 미안해. 너에게 그런 심한말을 하고.

신지 : 이젠 괜찮아. 알아 주었으면.

카호 : 고마워! 이젠 괜찮아! 나, 너에게 용기를 받았으니까! 그러니까, 한 번 더 달려 보겠어! 다음번은 내가 달릴 차례야!

신지 : 다행이다. 카호가 육상을 그만두지 않아서. 나는 카호의 달리는 모습이 가장 좋아.

카호 : 고마워.. 기뻐. 저기, 자, 설 수 있겠어? 내가 부축해 줄게!

신지 : 으, 응.





편지(Letter) no.3

이번에 오사카에 오지 않을래?
어떻게 해서든 보여주고 싶은 것이 있어 현립 육상경기장 ..
알고있지.
거기서 기다릴테니까..

-카호-

편지 이벤트 (Letter event) no.3

신지 : 카호..

카호 : 앗. 와주었구나.

신지 : 응.. 그렇지만 이 곳에서 도대체 뭘?

카호 : 그전에 너에게 질문이 있어.

신지 : 엣..

카호 : 내가 초등학교때부터 계속 내가 달려온 진짜 이유 알아?

신지 : 그 그건..

-회상-

카호 : 기분이 좋으니까!

-현재-

신지 : 역시 달리는 것이 좋아서가 아닐까?

카호 : 좀더 좀더 중요한 이유가 있어 그걸 지금부터 가르쳐 줄게. 여기에 서있어!

신지 : 으,응..

카호 : 간다! 준비! 탕!

신지 : 카,카호?

카호 : 하아,하아..

카호 : 좋아.. 힘내! 네가 마지막 주자니까!

신지 : (그런가 그때의 릴레이를.)

-회상-

카호 : 어째서, 어째서 선수를 사퇴하지 않은거야! 너 육상의 경험따위는 없겠지? 어째서 나의 꿈을 모두 망치고 있는거지!

카호 : 절대! 1등이 될꺼야! 1등이 되어 최초로 골 테잎을 끊겠어!

-현재-

신지: 오케이! 맡겨줘! 간다아아아앗!

-잠시후-

신지: 하아하아하아.

카호: 고마워.. 난말이야.. 이날을 위해서 오늘날까지 달려온거야. 너에게 이렇게 바톤을 전해주는 것이 계속 꿈이었어. 결국 그때는 전하지 못한채 끝나 버렸으니까.. 저기. 오늘이야말로 이 바톤 받아 주겠어?

신지: 카호.

카호: 너와 오랜만에 재회하고 지낸 사이에 깨달았어. 예전도 지금도 나의 마음은 조금도 변하지 않았다는 것을.

신지: 카호.

카호: 이것, 그 대회에 받아두었던 바톤이야. 지금까지는 추억의 바톤이었지만 지금은 왠지 빛나 보여. 신지 한텝. 정말 고마워! 나의 꿈을 이루어 주어서.

신지: 카호..

카호: 꽤 늦었지만 이렇게해서 너에게 바톤을 전해주었어. 그래, 저기이번에는 함께 달리지 않겠어?

신지: 엣?!

카호: 자, 함께 바톤을 쥐고서

신지: 응

카호: 가자! 우후훗. 자, 빨리빨리~

신지: 카, 카호. 빠르다.. 잠, 잠깐기다려~

-얼마후-

카호: 그럼.. 또 다음번에 전화 하는거지?

신지: 응 전화할께.

카호: 꼭.

신지: 꼭이야.

카호: 아핫 다행이다. 그럼 여기서..

신지: 으, 응



편지(Letter) no.4

신지에게
갑자기 편지를 보내서 미안해.
전화도 좋지만, 왠지 걸 수가 없어서 그래서 편지로 하는거야.
어쨌든 너를 만나고 싶어. 만나서 할 이야기가 있으니까. 부탁해! 오사카까지 만나러 와줘 그 추억의 경기장에서 계속 너를 기다리고 있을 테니까.
—카호—

편지 이벤트 (Letter event) no.4

신지: 아, 있다. 카호~!

카호: 엣. 앗. 다행이다, 올지 안올지 불안했어..

신지: 카호..

카호: 고마워. 와줘서.

신지: 그런데, 뭐야? 꼭 해야만 한다는 이야기가?

카호: 으,응. 그건 말이야.. 작년 봄에 나 너를 만날 작정으로 도쿄까지 갔었어..

신지: 엣?

카호: 그렇지만, 결국 용기가 나지 않아서.. 그래서.... 믿지 않을지도 모르겠지만 나답지 않다고 웃어버릴지 모르겠지만. 편지만 두고 돌아와 버렸어. 정말로 미안해.

신지: 그랬었구나.

카호: 이제부터 또 한가지 너에게 하고 싶은 이야기가 있어.

신지: 으,응.

카호: 난말이야. 네가 좋아!

신지: 카,카호.

카호: 처음에는 추억속에 남겨두고 너에게 바톤을 전해주는 꿈을 이루고 싶다는 마음으로 그래서 어떻게해서든 너를 만나고 싶었어. 처음에는 나도 정말로 그것뿐이라고 생각했어. 하지만 말이야, 그 꿈이 이루어져서 너에게 바톤을 건내줄때 확실히 깨달았어. 너에 대한 나의 마음을. 나, 나.. 네가 좋아! 뭐라 할 수 없을 정도로 네가 좋아!

신지: 카호.

카호: 날 격려하기 위해서 네가 달리는 것을 보고 있었을 때 너무 기뻐서 가슴이 계속 두근거렸어. 네가 나만을 위해서 달려주는 것이라고 생각하면....

신지: 카호.

카호: 너는 나를 어떻게 생각하고 있니?

신지: 나, 나는.

카호: 아핫, 역시 친구이지? 알고 있어. 난 운동만하는 바보였어. 여자답지도 못하고.

신지: 나도 카호가 좋아.

카호: 엣.

신지: 달리고 있는 카호는 언제나 아름다워 보여. 나는 예전부터 카호의 모습을 보는 것이 너무나 좋았어.

카호: ..

신지: 나도 이전에 여기서 카호에게 바톤을 건네받았을때 생각했어. 나는 지금까지 그리운 기억 속을 계속 달리고 있었던게 아니었을까. 카호라고하는 가장 소중한 여자애를 찾기 위해서.

카호: 기..기뻐.

신지: 나에게 있어서 어떤 여자애보다도 카호가 가장 소중해.

카호: 꿈만같아.. 네가 나를 좋아했었다니..

신지: 카호. 좋아해.

카호: 앗.

카호: 저기 .. 나.. 이제부터라도 계속 달릴거니까.

신지: 엣..

카호: 네가 말했잖아. 달리고 있는 카호가 너무 아름다워 좋았다고....

신지: 카호..

카호: 앗, 그렇지, 이것.

신지: 이것은. 카호가 가장 소중히 하는 악세사리잖아.

카호: 응. 수호물이야. 떠나보내면



쓸쓸하겠지.

신지: 응.

카호: 이걸 나라고 생각해줘

신지: 고마워.. 소중하게 간직할께

카호: 기다려줘, 나도 언젠가 반드시 도쿄에 갈테니까.

신지: 응, 기다릴게.

카호: 그럼. 몸조심하고 바람피우면 안돼!

신지: 카호.

아야사키 와카나(綾崎 若菜)

캐릭터 데이터 (CharacterData)



신장-165cm B.W.H-84(cm), 57(cm), 85(cm)
생일-9월 16일 성좌-처녀좌 혈액형-A형
특징-전형적인 *大和撫子(야마토 나데시코)로, 고풍적인 느낌의 아이. 말투와 언행도 부드럽고, 어딘가 무력한 인상이 있다. 싸움을 싫어하고, 시끄러운 장소에는 가까이 가지 않지만, 궁도만은 특별히 중,고교 궁도부에 소속. 궁도는 그녀의 감성에 뭔가 영향이 있는 걸지도 모른다. 다소세상물정에 어두운 점이 있지만, 심지는 굳건히 하고 있으며, 어떤문제가 일어나더라도 당황하는 일은 없다. 어릴 시절 겪었던 일로인해 후유증이 되었는지, 밀폐된 어두운 공간을 특히 두려워 한다.
좋아하는것-抹茶(말도-가루로 된 녹차), 골동품, 절과신사 산책, 가부키(일본연극)
싫어하는것-싸움, 밀폐된 어두운 공간
주소지-교토부(교토시) 통학 학교-사립 시온 여자고교
이미지 칼라(Image Color)-자주색(purple)
취미-다도(자세에는 구애받지 않는다), 절 산책
아르바이트-특별히 없음 소속 부서-궁도부
특기-응급처치 특기 과목-일본사, 수학, 지리

• 大和撫子(야마토 나데시코): 직역하면 야마토는 일본의 옛 국명이고 나데시코는 패랭이 꽃.. 대화국의 패랭이꽃이란 뜻으로 전통적인 일본여성을 가리키는 말이다.



1. 교토타워 (京都タワ)
2. 히가시 야마 (東山)
3. 카와라 거리 (河源町)
4. 신쿄우고우 (新京極)
5. 기옹 (祇園)

재회

신지: 저~ 실례합니다. 아무도.. 안 계십니까?

-화살 꽂히는 소리-

신지: 누군가 있다. 저쪽이다! 저~, 실례합니다.

신지: 우, 우와아아아아!

여자아이: 엣.?

신지: 저, 저기. 기다려! 쏘지 마!

여자아이: 뭐, 뭐어!



-휙(활 날아가는 소리)-

여자아이: 큰일~ 내가, 이런 실례되는 일을. 저, 죄송합니다! 정말로 미안해요. 어떻게 사과를 드려야 할지.

신지: 시, 신경쓰지 않아도 돼, 내가 멋대로 들어와 버렸으니(하지만, 놀랐다~)

여자아이: 아뇨, 정말 죄송합니다. 에, 그리고.

신지: 엣? 아, 아아, 난 다시로.

여자아이: 엣? 호, 혹시. 초등학교 때에 동급생이었던?

신지: 응. 그럼, 네가 와카나? 아야사키. 와카나지?

와카나: 예 와카나입니다! 일부러 와주신겁니까?

신지: 으, 응.

와카나: 정말로 오랜만이네요.

와카나의 할아버지: 와카나, 무슨일이냐? 뭐가 이리도 시끄러운게냐?

와카나: 앗, 안되겠어요! 할아버지가.

신지: 엣?

와카나의 할아버지: 네이놈, 뭐하는 놈이냐! 와카나에게서 떨어지지 못해!

와카나: 하, 할아버지. 기다려 주세요. 이분은, 나의...

와카나의 할아버지: 문답무용이다! 와카나에게 수작을 부리다니! 박살을 내주마!

신지: 그, 그런, 저는 특별히.

와카나: 빠, 빨리! 이쪽으로!

신지: 으, 응.

-와카나의 집 문앞-

신지: 놀랐다.

와카나: 미안해요. 할아버지 전혀, 예전과 달라지지 않았죠?

신지: 옛.

와카나: 앗, 할아버지가 이쪽으로 오세요! 오늘은 이만 돌아가 주세요.

신지: 으, 응. 미안해. 나 때문에 소동이 일어나버렸군.

와카나: 아니요, 걱정은 하지마세요. 남은 일은 제가 확실히 설명을 할테니깐. 자, 서둘러서...

신지: 으, 응

와카나: 앗, 잠깐!

신지: 엣?

– 잠시 불러 세우고는 아야사키는 나의 귓속에 자신의 개인 전화번호를 살며시 속삭였다.

와카나: 그럼, 다시. 저, 저기. 다음에 오실때는 될 수 있으면 전화 주세요.

신지: 으, 응.

메모리얼 이벤트 (memorial event) no.1

나는 초등학교 6학년의 봄, 교토에 전학을 왔다. 그리고 아야사키를 만났다. 그녀는 학급위원을 하고 있었고 선생님에게 부탁받아 나에게 학교의 일을 친절히 알려 주었다.

와카나: 모르는 일이 있으면 망설이지 말고 물어봐 주세요.

초등학생인데도 말투도 친철하고 예의바르고 매우 확고한 아이였다. 라는 것이 첫인상. 그때도 아야사키는, 내가 전학온 학생이니까 수업에 관해 곤란하지 않을까 하는 일까지 걱정해주며 산수 학습과, 참고서를 권해 주었다. 하지만 함께 권해 주었던 모험 소설책 쪽이 나에게는 재미가 있었다. 아야사키에게 그렇게 말했더니 그녀는 조금 놀라 웃으며 자신도 소설쪽을 더 좋아한다고 말해주었다.

와카나: 이야기 속에서는 어떤 모험이라도 가능하니까.

그때의 아야사키의 웃는 얼굴이 왠지 모르게 외로운 듯이 보였다. 아야사키의 너무 확고한 면이 악영향을 미쳐 친구가 적은 듯 했다. 그렇다고 해서 결코 미움을 받아서 이지메를 당하는 일도 없었고 학급위원에 추천이 되어 반의 남녀 양쪽에게 인기가 있는 듯 했다. 전학 온 나는 모두가 아야사키와 거리를 두고 있는 이유도 모르고 비교적 친하게 그녀에게 말을 걸었다.





메모리얼 이벤트 (memorial event) no.2

전학을 오고나서 며칠 후, 나는 겨우 이해했다. 왜 아야사키와 반 아이들과의 사이에 벽같은것이 있는지. 그것은, 내가 함께 돌아가자고 아야사키에게 제안을 한 것이 계기였다. 아야사키는 그 순간, 기쁜 듯이 눈동자를 반짝였지만, 곧 아래로 고개를 숙여 버렸다. 그리고.

와카나: 죄송합니다. 너무나 기쁘지만 그건 무리입니다.

그렇게 말하며 웃었다. 그때, 나는 처음으로 알았다. 아야사키에게는 검은색의 멋진 자동차가 매일 마중을



나오는 아가씨였다는 것을. 안녕이라고 말하고, 혼자서 차에 올라가고 있는 그녀의 쓸쓸한 듯한 옆 얼굴을 분명 보고 있었는데.... 나는 갑자기 정신이 나갔었나 보다. 정신이 드니, 아야사키의 손을 잡고 달리고 있었다. 분명 그날 둘이서, 이곳도 달려 지나쳤었다. 그 후 아야사키를 집까지 바래다 주었고, 그녀의 할아버지는 굉장히 화가 났었지만 아야사키는 그날의 일을 너무도 기뻐해 주었다.

외카나: 저 오늘일은 절대 잊지 않겠어요. 저에게 있어서는 굉장한 모험이었으니까.

분명, 그때부터가 아니었을까? 내가 아야사키의 집에도 놀러갈 수 있게 된 게.

메모리얼 이벤트 (memorial event) no.3

그랬었다. 어느날 아야사키가의 창고를 둘러싸고 소동이 벌어졌었다. 나는 와카나와 친하게 되고부터, 종종 와카나의 집에도 놀러가게 되었다. 와카나는 학교가 끝나면, 곧 차로 돌아가버리니까, 그녀와 놀려면 집으로 가는 수밖에 없었다. 거대한 집에 압도 되기도 했지만, 그동안 익숙해져 왔기에, 교토에 막 이사온 나에게는 교토의 거대한 절과 비슷할 거라고 생각했었는데...... 엄청난 아야사키가의 창고에는 놀라지 않을 수 없었다.

와카나 : 저, 정말로 들어 가실겁니까? 전, 왠지 무서워서. 절대로, 옆에서 떨어지지 말아주세요.

어느날, 내가 말을 꺼내서, 아야사키와 둘이서 창고의 안을 탐험 해보기로 했다. 안에는 국보급의 갑옷과, 검도같은 것이 많이 있었다. 하긴, 가치따윈 몰랐지만, 실물의 갑옷과 칼에 흥분한 나는 꿈속에 빠져버렸다. 매일 저녁에는 아야사키의 할아버지가 창고를 둘러보는 것을 일과로 하고 있다는 것을 들었지만, 까맣게 잊어버렸다. 예측대로, 우리들은 들켜서, 할아버지에게 심한 꾸중을 들었다. 나는 곧 와카나의 집에서 쫓겨났고 와카나는 분명 벌로 그대로 창고안에 있었다.



메모리얼 이벤트 (memorial event) no.4

기억하고 계세요? 우리 둘이서 창고에 몰래 들어간 것이 할아버지께 들, 제가 창고에 갇혀버린 일을. 너무나 어두운 창고 안에서 불안하고, 너무나 무서워서 전 혼자서 울고 있었습니다. 하지만 당신은 돌아와 주었습니다. 어린아이도 들어 올 수 없는 작은 창문으로.... 게다가 제가 배가 고플까 걱정해 커다란 주먹밥까지 가지고. 후훗, 기뻤어요. 모양은 형편없었지만, 너무나 맛있고, 무엇보다도 당신의 따뜻한 마음이 전해져 왔으니까요. 그리고 밝은 달빛의 가운데서 두사람이 우연히 발견했던 오르골. 프르스름한 빛속에서, 오르골이 연주해 주었던 부드러운 멜로디는 나에게 있어서 지금도 잊을 수 없는 소중한 추억입니다. 당신은 그때 나에게있어 진정으로 친구라고 부를 수 있는 유일한 사람이었으니까요.. 하지만 그 후, 당신은 갑자기 전학을 가버렸고 전, 그 쇼크로 그 이후 두번 다시 창고에 들어갈 수 없게 되었습니다. 그래서 그 추억의 오르골도 찾지 못한채.

편지(Letter) no.1

삼가 아룁니다.
잘지내고 계십니까? 저는 건강하게 잘 지내고 있습니다. 꼭 한번 교토의 거리를 당신과 걷고 싶습니다. 한 번 들러 주십시오.
—와카나—

편지 이벤트 (Letter event) no.1

신지 : 미안해. 기다렸어?

와카나 : 앗, 아니요. 저도 지금 막 왔습니다.

신지 : 그, 그래 (그러고 보니, 왠지 어두운 표정인 것 같은데?)

와카나 : 저, 저기. 만약 괜찮다면 히가시산 근처를 산책하지 않으시겠습니까? 오늘은 왠지 그러고 싶습니다.

신지 : 으, 응

-잠시후-

신지 : 기요미즈테라(　　)라고 하면 기요미즈(　)의 무대 쯤의 오토바(　)의 폭포로군.

와카나 : 일반적으로는 그렇지만, 재미있는 곳이 있습니다. 가 보시겠어요?

신지 : 으, 응?

-잠시후-

신지 : 지누시 진자(　　　)?

와카나 : 예. 결혼의 신을 모신곳입니다.

신지 : 모처럼 왔으니까 참배하러 갈까?

와카나 : 그러죠.

-잠시후-

와카나 : 앗, 저런곳에 많은 *에마(　)가.

신지 : 엣? 아야사키?

와카나 : 자, 이렇게 많이.

신지 : 정말이다!

- 우리들은 잠시, 그곳에 걸려있는 에마를 응시했다.(언젠가는 하나가 되도록, 그 사람이 저의 마음을 깨달아 주시도록) 그곳에는 연인들과 짝사랑을 하는 여자아이의 애달픈 연심이 쓰여져 있었다.

와카나 : 이렇게 자연히 상대의 일을 생각할 수 있다는건, 너무나 멋진 일이군요.

신지 : 그렇네.

와카나 : 저도, 언젠가는.

신지 : 엣.

와카나 : 아니요, 아무것도.

신지 : 그래, 아야사키는 지금까지 남자아이를 좋아한다거나 좋아한 적 없어?

와칸 : 엣. 그건. 역시, 말할 수 없어요.

신지 : 미, 미안 이상한 걸 물어봐서.

와카나 : 아니요, 괜찮습니다. 전, 중학교때 부터는 계속 여학교여서. 게다가, 집안이 엄하니까 남자와 놀러가는 적은 거의 없었습니다. 물론, 사귄일도. 당신뿐입니다. 저를 불러주시는 것은.

신지 : 그, 그랬구나. 하지만, 다행이야. 나쁜녀석들이 접근하지 않아서.

와카나 : 엣?

신지 : 아, 아냐. 아무것도.

와카나 : 후후훗.

-잠시후-

와카라 : 그래, 해 보시겠어요? 연점(　).

신지 : 엣?

와카나 : 이 돌에서 눈을 감고 저쪽의 돌까지 다다르면, 사랑의 소원이 이루어 진다고.

신지 : 흐~음.

와카나 : 저쪽의 돌에 서 주세요.

신지 : 으, 응.

와카나 : 그럼, 갈테니까.

신지 : 응, 조심해! 이쪽이야!

와카나 : 아, 예

신지 : 조, 조금만 더.

와카나 : 앗. 꺄아아아앗.

신지 : 위, 위험해.

-착-

신지 : 괜찮아? 아야사키?

와카나 : 예, 예. 죄송합니다.

신지 : 그래. 이걸로 이쪽까지 왔지? 성공한걸까?

와카나 : 글쎄요, 일단은 도착했으니깐 성공이라고 말할 수 있죠. 하지만 넘어져 버렸으니까.

신지 : 으~음. 그럼, 분명 장애는 있더라도, 최후에는 사랑이 이루어 진다는 것이 아닐까?



와카나 : 예. 그렇군요. 반드시. 저, 노력하겠어요!

신지 : 응!?.

와카나 : 앗. 죄송해요. 사실은 조금 고민하고 있는 일이 있습니다. 하지만, 왠지 당신 덕분에 조금 위로가 됐어요.

신지 : 하지만, 난 아무것도 하지 않았는걸.

와카나 : 당신이 절 만나주신 것만으로도 충분합니다. 감사합니다. 앗. 이제부터.

신지 : 엣.

와카나 : 지금은 아직 말할 수 없지

만 가까운 시일에 중요한 상담을 드릴지도 모릅니다.

신지 : 응, 나라도 좋다면.

와카나 : 예, 부탁 드립니다.

* (에마) - 소원이 이루어진 사례로 말 대신에 신사나 절에 봉납하는 말 그림의 액자.

편지(Letter) no.2

삼가 아뢰니다
그동안 별고 없으셨습니까? 요즘 들어 제법 쌀쌀해졌는데 감기에 걸리시지 않도록 주의하세요. 한편, 제 쪽도 변함없이. 아니, 사실은 긴히 상담을 올리고 싶은 일이 있습니다. 폐가 된다고 생각하고 있습니다만, 한번 교토까지 들러주시지 않으시겠습니까?
기다리고 있겠습니다.

—와카나—

편지 이벤트 (Letter event) no.2

와카나 : 늦어서 죄송해요.

신지 : 아냐, 괜찮지만. 와, 와카나! 그 모습은?

와카나 : 놀라게 해서 죄송해요.

신지 : 아, 아니 놀라긴 했지만. 뭔가 아야사키가의 행사라도 있는 거야? 그렇다면 다음에 다시 오겠지만.

와카나 : 사실은, 이제부터 맞선이 있습니다.

신지 : 응? 맞선? (뭐, 뭐라고옷~!)

와카나 : 예, 할아버님의 명령으로. 상대도 아야사키가와 선대부터 깊은 관계가 있는 집안이라 거절 할 수 없기에.

신지 : 그, 그럼, 역시 난 돌아가는 쪽이 좋겠지.

와카나 : 아니요, 돌아가지 마세요! 전, 오늘 맞선이 있다는 것을 알고서 당신께 약속을 했으니까요. 저, 당신에게 상담을 받아볼까 생각해서.

신지 : 상담?

와카나 : 예.

신지 : 하, 하지만, 맞선이라니. 와카나는. 와카나는 어쩔 작정이야?

와카나 : 저도 잘 모르겠어요. 저는 어릴 때부터, 할아버님이 결정한 상대와 결혼하기로. 그렇게 들으며 자라왔으니까요. 그렇게 하는 것이, 자연스러울까 생각해서. 하, 하지만.

신지 : 하지만?

와카나 : 왠지, 자신의 인생을 그런 식으로 결정해 버리는 것이 좋은것인가 해서.

신지 : 그렇군. 나는, 아야사키가의 일은 잘 모르지만. 이것만은 말 할 수 있어! 결혼하는 것은 와카나야! 와카나의 인생이니까, 확실히 와카나 자신의 의지로 결정하지 않으면 안돼!

와카나 : 그렇군요. 하지만, 저는. 저는. ....

신지 : 와카나. 그럼, 어째서 와카나는 오늘, 맞선이 있는데 나와 약속한거야?

와카나 : 그, 그것은.

신지 : 어찌할 바를 모르겠지? 과연 어떤식으로 자신의 인생을 결정하는 것이 좋은것인지, 불안하니까. 그래서 와카나는 내가 뭔가 해주길 바라는게 아니야?

와카나 : 앗.

신지 : 와카나. 자신의 마음으로 솔직하게 하지 않으면 안돼. 그렇지 않으면 평생 후회하게 돼!

와카나 : 아, 예. 그렇군요. 역시, 아직 장래를 결정하는 것은 너무 빠른걸요. 저, 지금 확실히 그것을 깨달았습니다. 게다가. 저는.

신지 : 엣.

와카나 : 아니요, 아무것도 아니에요. 어쨌든 먼저 거절하고 오겠습니다.

신지 : 혼자서 괜찮아? 내가 같이 갈까?

와카나 : 아니요. 괜찮습니다. 게다가 이것은 역시 저의 문제이니까.



신지 : 그, 그래

와카나 : 하지만, 가능하면 여기서 기다려 주시지 않겠습니까? 제가 돌아올때까지.

신지 : 응, 알았어.

와카나 : 그럼, 다녀오겠습니다.

신지 : 가버렸다. 정말로 괜찮은 걸까?

- 얼마후 -

신지 : 늦는 구나. 너무 늦어. 서, 설마.

와카나 : 하아하아.. 늦어서 죄송합니다.

신지 : 와카나!

와카나 : ....

신지 : 그런데, 맞선은?

와카나 : 예, 거절하고 왔습니다.

신지 : 그, 그래. 다행이다.

와카나 : 예?

신지 : 으으응, 아무것도 아니야. 하지만, 와카나.. 후회는 하지 않는거지?

와카나 : 물론입니다! 당신과 상담해서 정말 다행이예요. 제가 틀렸습니다. 자신의 인생을 할아버님의 기대에 부응하기 위해, 희생할려고 생각하다니. 무엇보다 상대쪽에게 실례군요.

신지 : 엣?

와카나 : 하지만. 저에게는, 다른 마음에 두고 있는 사람이 있으니까.

신지 : 와카나.

와카나 : 하지만. 그쪽은.. 저를 정말로, 어떻게 생각하고 있을까?

편지(Letter) no.3

삼가 아뢰니다
일전의 일은 정말 감사드립니다. 또 다시 무리한 부탁을 드려 죄송합니다만 다음번에 저의 집안의 창고를 정리하는 일이 있습니다. 그곳에서 그때의 오르골을 함께 찾아서 얻을 수 있지 않을까 생각해서 편지를 올리게 되었습니다. 멋대로인 것은 알고 있습니다. 하지만 어떻게 해서든 함께 찾고 싶습니다. 기다리고 있겠습니다.

—와카나

편지 이벤트 (Letter event) no.3

와카나 : 앗.

신지 : 미안, 와카나 기다렸어?

와카나 : 아니요, 괜찮습니다. 오늘은 죄송해요. 제 마음대로 만나 달라고해서.

신지 : 그런건 괜찮아. 신경쓰지마.

- 잠시후 -

신지 : 그래, 먼저 할아버지께 허락을 받는 게 좋지 않아.?

와카나 : 괜찮습니다.. 할아버님은, 오늘 일이 있으셔서 외출하셨으니까.

신지 : 그래. 그럼, 서둘러서 들어가지?

와카나 : 아, 네. 저, 저기.

신지 : 엣?

와카나 : 당신 곁에 가까이 붙어 있어도 괜찮습니까? 전, 창고가 무서워서, 될 수 있는 한 곁에 있고 싶습니다.

신지 : 으, 응.

- 회상 -

와카나 : 저, 정말로 들어 가실거예요? 전, 왠지 무서워요. 절대, 곁을 떠나지 말아주세요.

- 현재 -

이 많은 먼지. 그래. 그때도 그랬다.

와카나 : ....

신지 : 와카나, 괜찮아?

와카나 : 괘, 괜찮습니다.

신지 : 좋~아. 간다.

와카나 : 아, 네.

- 창고 -

신지 : 변함없이, 굉장한 수집품인걸. 왠지 예전보다 더 늘지않았어?

와카나 : 저는, 그날 이후이니까 잘 모르겠습니다만, 매년 늘고 있는 것은 할아버지로 부터......

신지 : 과연. 그럼 어쨌든 모퉁이에서부터 찾아 볼까?

와카나 : 예.

- 잠시후 -

신지 : 후~읏. 안보이는걸.

와카나 : 예.

신지 : 응? 그러고보니, 와카나 이젠 창고 무섭지 않아?

와카나 : 엣. 정말이네. 전혀 무섭지 않아요. 이상한걸요. 분명, 당신과 함께니까.

신지 : 엣?

와카나 : 아뇨, 아무것도 아닙니다. 서두르죠! 이제 곧 저녁이 되어버리니까.

신지 : 그렇군. 좋았어!

- 잠시후 -

신지 : ....

와카나 : 보이지 않는군요.

신지 : 응.

와카나 : 앗? 어느사이엔가 벌써 밤.

신지 : 정말이다.. 밝은 달빛이 새어 들어온다.

와카나 : 그때와 같이.

신지 : 응? 저건 뭐지? 설마.

와카나 : 무슨일이죠?

신지 : 자, 저기.

와카나 : 앗! 있습니다! 이거예요! 틀림없습니다!

신지 : 울리게 해보자

와카나 : 예! 자, 이 음색. 그리워. 고마워요.

신지 : 엣?

와카나 : 정말로 감사드립니다. 저의 꿈을 이루어 주셔서.

신지 : 그렇게 할 것까지야. 대단한 일도 아닌데.

와카나 : 아니에요. 저에게 있어서는 굉장히 마음에 걸렸습니다. 이 오르골이. 하지만, 지금 오랜만에 그리운 음색을 듣고보니 저 확실히 알았습니다. 어쩌면 사실 저는 이 오르골이 찾고 싶었던게 아니었을지도 모르겠습니다.

신지 : 엣?

와카나 : 분명, 당신과 함께, 그때와 같은 기분을 느끼고 싶어서. 확실히



그 때의 감사의 말을 하고 싶어서 저는.....

신지 : 와카나.

와카나 : 정말로 감사합니다. 그때도. 그리고 오늘도.

편지 (Letter) no.4

신지님께

갑자기 죄송합니다. 전화로는 전할 수가 없을 것 같아서, 편지를 씁니다. 어떻게 해서든, 다시 한번 만나고 싶습니다. 당신을 만나서 하고 싶은 말이 있습니다. 기다리고 있겠습니다. 이만 실례합니다.

—와카나로부—

엔딩 (enfding)

와카나 : 와 주셨군요.

신지 : 이제부터 어떻게 할까. 어딘가 이야기 하기 쉬운 장소에?

와카나 : 예. 그렇다면 다이가쿠지( )의 사가에라도.

신지 : 으, 응.

- 사가들판 -

신지 : 나에게 하고싶은 이야기란..?

와카나 : 예. 저. 저는, 당신에게 사과드려야 할 일이 있습니다.

신지 : 엣?

와카나 : 기억나지 않으세요. 작년 봄. 당신의 집에 도착한 이상한 편지의 일을.

신지 : 엣, 혹시. 보낸 사람이 써 있지 않은 편지?

와카나 : 예. 전, 사실 당신을 만나러 도쿄까지 갔었습니다. 하지만 바로 앞에서 생각이 바뀌어 역시 만나지 못하고 돌아와서.

신지 : 어째서?

와카나 : 당신에게는 아무것도 아닌 귀찮은 일이 아닐까 생각해서. 그래도, 포기 할 수 없기 에 편지만 남기고.

신지 : 그랬었구나.

와카나 : 정말로 죄송해요.

신지 : 그런. 괜찮아. 하지만 그 편지 덕에 또 와카나와 만날 수 있었으니까.

와카나 : 화, 화나지 않으셨어요?

신지 : 응. 물론!

와카나 : 다행이다. 그리고 또 하나. 계속 지금까지 당신에게 말하지 못했던 말이 있습니 다.

신지 : 엣.

와카나 : 저. 전. 당신을 좋아합니다. 누구보다도 좋아합니다.

신지 : 와카나.

와카나 : 집이 엄해서, 거의 친구가 없었던 저에게 당신은 평범함을 찾아 주셨습니다.

- 회상 -

와카나 : 이제부터라도 계속 사이좋게 지내주세요.

- 현재 -

와카나 : 너무나 기뻤습니다. 당신에게 손을 이끌려서 기온의 거리를 달렸을 때도.

- 회상 -

와카나 : 저, 오늘일 절대로 잊을 수 없을 것입니다. 저에게 있어서는 굉장한 모험이었으니까요.

- 현재 -

와카나 : 그리고 두사람이 함께 창고에 몰래 들어갔을 때도. 사실은, 굉장히 두근두근 했습니 다. 저에게 있어서는 너무나 굉장한 모험이었으니깐요. 생각하면 그때부터, 전 당신을 동경하고 있었는지도 모릅니다. 하지만, 그 기분을 깨달았을때는 당신이 전학을 간 후 였습니다.

신지 : 와카나.

와카나 : 지금이라면 확실히 말할 수 있습니다. 저는 당신이 좋습니다. 지금도 예전에도, 누구보다도 당신이 빛나 보이고 있습니다.

신지 : 와카나.

와카나 : 당신은. 당신은, 저를 어떻게 생각하십니까? 말해 주세요. 어떤 결과가 나오더라도 전, 후회하지 않으니까.

신지 : 와카나.

와카나 : ....

신지 : 알겠어. 그렇다면. 나도 남자답게 확실히 말하겠어! 나도, 와카나가 좋아.

와카나 : 엣. 저, 정말입니까?

신지 : 응. 창고 안에서, 둘만의 추억의 오르골이 연주하는 곡을 들었을 때, 나의 진심을 깨달았어. 언제나 이런식으로 와카나를 독점하고 싶어라고. 다른 누구게에도 와카나를 넘겨주고 싶지 않다고.

와카나 : 저, 정말로. 정말로 그렇게 생각해 주시는 겁니까?

신지 : 응. 와카나. 이젠 두려워 하지마. 앞으로는 항상 내가 너의 곁에 있으니까.

와카나 : 기, 기뻐요.

신지 : 와카나.

와카나 : 앗.

- 나는 사랑스러운 나머지, 와카나를 안았다.

와카나 : 계속. 이렇게 있고 싶어요.

신지 : 와카나.

와카나 : 너무나 행복해요. 이렇게



당신과 마음이 통하다니.

신지 : 와카나. 눈을 감아.

와카나 : 아, 네.

신지 : ....

와카나 : 아.

- 한참후 -

신지 : 고마워. 와카나. 일부러 배웅까지 와주어서.

와카나 : 그건 당연한 일입니다. 소중한 분을 배웅하는 것은 여자의 중요한 역할이니까요.

신지 : 그, 그래.

와카나 : 하지만, 쓸쓸하니까. 될 수 있는한 빨리 와 주세요. 이제 할아버님께도 공인의 약혼자이니까요.

신지 : 엑. 할아버님의 공인? 약혼

자?

와카나: 네. 어제 밤, 할아버님께 전부 말씀드렸습니다.

신지: 그, 그랬구나. 하하하하핫(이야기란 도대체 어디까지 일까)

와카나: 혹시. 싫으십니까? 약혼자.

신지: 그, 그럴 리가 없잖아. 물론, 기쁜걸.

와카나: 다행이다. 전, 당신없이는 살 수가 없으니까.

신지: 와카나.

와카나: 앗, 그래요, 이것을.

신지: 이것은, 와카나가 소중히 하고있는 브로치잖아.

와카나: 예. 간직하고 있어주세요.

신지: 고, 고마워.

와카나: 아무쪼록. 건강히. 매일 전화 할테니까. 감기 같은건 걸리면 안돼요. 이제 당신은 혼자만의 몸이 아니니까. 당신에게는, 당신의 일을 걱정해주는 여성이 있으니까 말이예요.

신지: 와카나.

사와타리 호노카(澤渡 ほのか)

캐릭터 데이터 (CharacterData)



신장 - 160cm　B.W.H - 79(cm), 56(cm), 80(cm)
생일 - 5월 14일　성좌 - 황소좌　혈액형 - O형
특징 - 성격은 지극히 온후하고, 동성 친구들로부터 호감을 받고 있음. 공부와 운동같은 것은 평범. 단, 같은나이의 남성과 이야기 할 때는 조금 침착성을 잃어버려 여느때보다 말수가 적어진다. 약간, 파더컴플렉스의 성향이 있다.
좋아하는 것 - 쇼핑　싫어하는 것 - 난폭한 남자아이
현주소 - 홋카이도(삿포로 시)
통학 학교 - 사립 쇼우호우 고교
이미지 칼라(Image Color) - 핑크(pink)
취미 - 윈도우 쇼핑
아르바이트 - 특별히 없음　소속 부서 - 승마부
특기 - 승마, 말 돌보기　특기 과목 - 생물, 지구과학



1. 삿보로역 지하 거리(파세오)(パセオ)
2. 큰 거리 공원(大通り公園)
3. 홋카이도 대학(北海島大學)
4. 도립 근대 미술관(道立近代美術館)
5. 너구리 골목(たぬき小路)

여자아이: 잠깐, 그만 두세요!

남자1: 너무 그러지 말라구 아가씨, 그렇게 매정하게 굴것 까지는 없잖아.

남자2: 그래그래, 우리들은 단지 관광 안내를 받고 싶은 것 뿐이라구.

신지: 여, 여어, 기다렸니?

여자아이: 엣?

신지: 나오는데 시간이 걸려서.

남자1: 뭐야, 애인이 있는건가!

남자2: 쳇, 가자!

여자아이: .... 저, 저기.

신지: 엣?

여자아이: 고마워요. 구해주셔서...

신지: 아, 아니, 괜찮아. 왠지 곤란해 보여서.

여자아이: 그럼, 안녕.

신지: 으, 응

- 홋카이도 대학 -

여자아이: 앗! 당신은.



신지: 앗? 아!, 너 넌.

여자아이: 어째서, 여기에? 당신, 홋카이도 대학의 대학생?

신지: 아, 아니, 아니야. 사람을 찾고 있어서, 우연히. 헌데, 놀랐어. 너를 또 만나다니.

여자아이: 나 역시 놀랐어. 저, 저기, 아까는 고마웠어. 구해주어서.

신지: 괜찮아, 그런일 앗, 그래! 너, 사와타리 교수님을 알고 있니?

여자아이: 에? 너 사와타리 교수님께 볼일 있니?

신지: 응

여자아이: 놀랄지도 모르겠지만, 사와타리 교수는 우리 아빠야!

신지: 엣! 저, 정말로?

여자아이: 응.

신지: 그럼, 그럼말이지, 혹시 네가 호노카?

호노카: 엣, 호노카는 난데. 어떻게 나의 이름을 알고 있는거야?

신지: 기억안나? 신지야! 초등학교 시절 같은 반이었던!

호노카: 엣? 네가.

신지: 응, 오랜만이야 사와타리.

호노카: 응. 앗, 헌데. 우리 아빠에게 무슨 용무가 있는거야?

신지: 아니, 교수님이 아니라 사와타리에게 연락을 하고 싶어서, 게다가.

호노카: 엣? 나에게?

신지: 아니, 그게, 저, 왠지 그리워서.... 만나고 싶었는데 귀찮았을까?

호노카: 별로. 그런게 아니야.

신지: ......

호노카: ......

신지: (우와아~ 뭔가 위험한 느낌이다. 대화, 대화..) 말, 좋아하는구나.

호노카: 엣, 응. 말은 거짓말을 하지 않고, 너무나 순수한 눈을 하고 있으니까.

신지: 흐~음, 그렇구나.

호노카: 너는, 역시 말을 싫어하게 되었구나?

신지: 아니, 그런건 아닌데?

호노카: 그래, 다행이다.

신지: 그래! 괜찮다면 연락처를 가르쳐주지 않겠어? 다시 홋카이도에 놀러오게 되면 만나고 싶어.

호노카: 응, 알았어. 잠시만 기다려 봐.

호노카: 자, 이것.

신지: 고마워

호노카: 헌데, 정말 또 찾아 올꺼지?

신지: 물론!

호노카: 그래. 기다리고 있을께.

신지: 응

메모리얼 이벤트 (memorial event) no.1

그래, 우리들은 그날, 학교의 야외수업으로 이 목장에 왔었다. 모두들, 거대한 말을 눈앞에 두고 떠들썩 했고, 야외수업의 즐거움에 마음이 들떠 있었다. 그때, 누군가 한사람이 대표로 승마에 도전하게 되었다. 그리고 뽑힌 사람은 호노카였다. 호노카는 아버지 덕분에, 어린시절부터 말을 타는 일에는 익숙하다고 평판이나 있었으니까. 하지만, 반의 악동이 호노카를 골려주기 위해, 말에게 장난을 쳐, 뜻하지 않은 일이 일어났다. 호노카를 태운 말이 날뛰기 시작한 것이었다.

호노카: 까아아아아! 구해줘요~

그때, 누구보다도 가까이 있던 나는 정말 필사적으로 순간 말에서 떨어지는 호노카를 감쌌다.



메모리얼 이벤트 (memorial event) no.2

그래, 나는 말에서 떨어지는 호노카를 어찌되었든 구할 수는 있었지만, 그 대신에 팔이 부러져 버렸다. 그리고, 당분간 병원에 입원하게 되었다. 처음에는 신기했는지, 반 아이들이, 문병을 와 주었다. 입원하고 있는 것은 싫었지만, 전학온 학생으로 많은 친구가 없었던 나에게는 너무나 기쁜일이었다. 물론, 호노카도 매일 문병을 와 주었다. 하지만, 반 아이들을 의식한 듯 언제나 혼자서 왔었다. 게다가 부끄러웠는지, 거의 이야기도 못한 채 돌아 가버렸지만, 정해진 한권의 노트를 두고 갔다. 거기에는 호노카가 하루하루 학교에서 있었던 일 같은걸 써 놓았고 나는 그것을 읽는 것을 낙으로 삼았다. 그러던 어느날, 호노카는 나에게 이렇게 말했다.

호노카: 무엇이라도 좋으니깐 너도 뭔가 써주지 않을래? 보내기만 하니깐 외로워.

그때부터 나는 질문과 자신의 감상 같은 걸 써서 호노카에게 그 노트를 돌려주게 되었다. 자신이 쓴 것에 호노카가 어떤식의 반응을 보일 것인가, 왠지 묘하게 두근거렸다. 나도 모르게 호노카가 노트를 가지고 와 주길 너무나 기다리게 되었다~ 그런식으로 한권의 노트를 통해서, 우리들은 점점 친하게 되었다. 하지만, 지금 생각하면, 그건 교환일기 비슷한 것이었다는 느낌도 든다.





메모리얼 이벤트 (memorial event) no.3

분명 내가 퇴원 하고부터도 호노카와의 그 교환일기는 계속했다. 나만이, 호노카와 공통의 비밀을 가지고 있다는 것이, 왠지 너무나 부끄러운 느낌이었다. 하지만 그 반대로 실은 매우 기뻤다. 물론, 두사람 다 부끄러워 하고 있었고, 소문이 날까봐 절대 친구에게는 들키지 않도록 주의를 했다. 결국 엉뚱한 일로 인해 들통이 나버려 두사람은 있는대로 놀림을 받게 되었다. 나는 호노카를 배려해서 교환일기를 이제 그만둘까 하고 이야기했다.

호노카: 나, 이것만은 절대 그만두고 싶지 않아! 난 소문같은게 나도 상관없으니까.

호노카가 그렇게 나오는 바람에 나는 교환일기를 그만두자고 하지 못했다. 그래, 내가 전학을 갈때 까지.... 어라? 잠깐, 그러고 보니 분명 최후의 일기는 호노카의 차례에서 끊어졌다. 그래, 꼭 전하고 싶은 일이 있다던가 라고 말한 느낌도 들지만, 분명 결국 그대로.



메모리얼 이벤트 (memorial event) no.4

난, 네가 전학을 간다는 이야기를 듣고, 드디어 결심했어. 네가 가버리기 전에 일기를 전하지 않으면 안된다고. 그런식으로 겨우 결심했던 내가, 두근두근 거리며 너의 집을 방문했을때 너는 이사 트럭에 올라타 마침 출발하려던 참이었어. 난 물론 필사적으로 쫓아갔어. 하지만 소용 없었어. 전혀 쫓아갈 수가 없었거든. 그래서 가장 먼곳까지 배웅할 수 있는 이 장소에서 네가 탄 트럭이 보이지 않을때까지 혼자서 전송했어. 너무 슬퍼 어찌 할 줄을 몰라서 어두어질때까지 계속.

편지(Letter) no.1

안녕, 잘 지냈어? 호노카야. 이번에, 아버지가 두달정도 일관계로 하코다테로 떠나시게 되었어. 휴일에는 나도 아버지를 뵙게 될것 같아. 호텔의 주소를 동봉했으니 홋카이도에 올 일이 있으면 그쪽으로 방문해줘.. 다시 만날 그날을 즐겁게 기다릴께.

-호노카-

편지 이벤트 (Letter event) no.1

호노카: 다행이야~ 아빠도 너를 마음에 들어하는것 같아.

신지: 그, 그럴까? 멍하니, 너무 긴장해버려서.

호노카: 미안해, 갑자기. 하지만 나, 꼭 하코다테산의 야경을 보고 싶었으니까. 아빠는 혼자서 가는 것은 위험하니까 절대 안된다고 말씀 하셨는걸!

신지: 과연, 그랬구나.

호노카: 미안해, 귀찮았어?

신지: 그런게 아니야..

호노카: 정말? 그럼 잘됐다. 우~웅, 굉장히 즐거운 걸~

신지: (왠지 상당히 상쾌한 기분인걸~ 이것은 보통이 아닌 관계가 되는.)

호노카: 왜 그래? 왠지, 멍한 얼굴을 하고서.

신지: 아, 아니 아무것도 아니야. 그러는 호노카 역시, 상당히 멋부리고 있잖아

호노카: 역시 눈치챘어? 왜냐하면 난 하코다테산의 100만불의 야경을 보러가는게 예전부터 꿈이었거든. 자, 자 빨리가자!

신지: 으, 응.

-하코다테산-

신지: 우우와아~, 굉장한 야경이네. 이건 확실히 100만불짜리야.

호노카: 상상했던것 보다 훨씬, 훨씬 더 아름다워.

신지: (다행이다. 호노카도 감격하고 있는것 같아)

호노카: 후~우. 아름다운 걸.

신지: (그러고보니, 과연 주위에 커플들 뿐이다 뭐, 우리도 그렇지만)

호노카: 앗.

신지: 응? 왜 그래? 호, 호노카 (이, 이것은 설마)(분명 호노카도 이 로맨틱한 분위기에서, 그런 기분이 든거야. 여자아이는 야경에 약하니까) 호, 호노카, 나, 나 나 나 나는.

호노카: 응, 자, 잠깐.

신지: (좋아, 간다)

호노카: 끼아아

-퍽-

호노카: 바보!

신지: 아프다~

호노카: 뭐하는 거야!

신지: 아, 아니 왜냐면, 호노카가 눈을 감았으니까, 나는 그, 당연히.

호노카: 뭐가 당연해! 나는 눈에 먼지가 들어가서 눈을 감은 것 뿐이야. 그것을.



신지: 미, 미안해 호노카.

호노카: 너만은, 그런 사람이 아니라고 생각했어. 신용했었어.. 그래서 함께 이 야경을 볼려고 생각했는데.

신지: 호노카, 기다려!

호노카: 최악이야 ! 너무 싫어! 바보!

신지: 호노카, 호노카!

-잠시후-

신지: 가, 가버렸다. 나,나는 설마 돌이킬 수 없는 짓을 해버린건가.

- 잠시후 -

신지: 어째서 어째서 이렇게 되어 버린거야 어쩌지, 호노카에게 미움을 받게 되었어. 어떻게든 오해를 풀지 않으면.

편지(Letter) no.2

호노카야
하코다테산의 일 역시 모르겠어. 네가 어째서 그런 짓을 했는지. 치나이의 별장에 있을께
-호노카-

편지 이벤트 (Letter event) no.2

신지: 호노카다. 틀림없어! 호노카~! 호노카야~!

호노카: 앗!

신지: 호노카. 겨우, 겨우 만났어.

호노카: 나. ......

신지: 기다려! 먼저 용서해주면 좋겠어 이전 일은 정말로 미안해 그런 짓을 하다니 하지만...

호노카: 하지만?

신지: 하지만 알아주었으면 좋겠어 호노카이기 때문에 그런 짓을 한거야.

호노카: 엣?

신지: 그러니까 그, 말을 잘 못하겠지만, 호노카니까 상대가 호노카였으니까... 키스하고 싶어 서... 하지만 미안해.

호노카: ..... 나였기 때문에? 그거.. 정말이야?

신지: 응

호노카: 후~웃. 이젠 됐어..

신지: 응?

호노카: 용서해줄게.

신지: 호노카!

호노카: 이상하지만, 매일 여기서 겨울의 새하얀 바다를 보고 있으면 왠지 솔직한 기분이 될 수 있어.

신지: 호노카, 그럼 우리들 이걸로 다시 예전처럼 될 수 있는 거지?

호노카: 응. 하지만.. 다음에 또 그런 짓을 하면 절대로 용서 안할거야.

신지: 응.

- 별장 -

호노카: 예. 괜찮아. 응... 빠르면 내일 아침 가장 먼저 샷포로행을 타고 돌아갈테니까.

신지: 어때?

호노카: 응. 눈보라는 어쩔 수 없겠지.

신지: 그래, 그럼 어쨌든 오늘밤은 둘만 있는거네.

호노카: 앗! 혹시 이상한 생각을 하고있는 건 아니겠지?

신지: 서, 설마! 모처럼 예전처럼 되었는데, 다시 호노카와 싸움따윈 하고 싶지 않아!

호노카 그래. 그럼 다행이야 하지만 하필 눈보라라니 밤이 걱정인걸~

신지: 응?

호노카: 으으응, 아무것도 아냐.

- 밤 -

신지: 으음, 굉장한 소리다. 이래선 잘 수가 없어.

-똑똑-

신지: 응? 예, 열려있어요.

호노카: 앗.. 미안해. 들어가도 돼?

신지: 호노카. 괜찮기는 하지만...

호노카: ......

신지: 왜 그래? (이, 이것은 설마!)

호노카: 다가오지마!

신지: 응.

호노카: 저기 말이야. 밖의 눈보라 소리가 무서워서 잠을 잘 수가 없어.

신지: 그, 그랬구나 (역시 호노카는 여자아이야)

호노카: 근데 부탁이 있어...

신지: 엣! 뭔데?

호노카: 여기서 자도 될까?

신지: 그거야 상관없지만. 괜, 괜찮겠니?

호노카: 응. 왜냐하면 널 믿으니까.

신지: 호노카!

호노카: 후후훗. 나 소파에서 잘게.

신지: 괜찮아. 내가 소파에서 잘테니까 호노카는 침대에서 자.

호노카: 괜찮아?

신지: 응.

호노카: 고마워.

- 잠시후 -

호노카: 눈축제.

신지: 응?

호노카: 우~응.

신지: 뭐야! 잠꼬대가?(음, 자는 얼굴이 귀여운걸)

- 다음날 -

신지: 후아암~ 어제는 결국 긴장해서 한숨도 못잤어.

- 별장앞 -

호노카: 그럼 몸조심해.

신지: 응

호노카: 아, 이제부터.

신지: 응?

호노카: 어제는 고마웠어.

신지: 호노카.



편지(Letter) no.3

안녕. 잘 지냈어? 호노카야
이곳은 이미 온통 눈이 쌓여서 마을이 아주 새하얗다. 이제 곧 눈축제가 시작돼 내 주위에서도 설빙을 만들고 모두들 바쁜 것 이번 눈축제. 너와 함께 보고 싶은 걸. 기다릴께.
-호노카-

편지 이벤트 (Letter event) no.3

신지: 미안해, 기다렸지?

호노카: 으으응, 괜찮아 그것보다 오늘 와줘서 고마워.

신지: 으응.

- 눈축제장 -

호노카: 어때? 눈축제는?

신지: 왠지 굉장한걸 이렇게 커다란 눈의 동상들이 많이 있다니.

호노키: 후후훗 하지만 말이야, 진짜 멋있는 때는 밤이야.

신지: 밤?

호노카: 눈의 동상들이 라이트빛을 받아서 신비로울 정도로 아름다우니까

신지: 그렇구나.

호노카: 저기, 밤까지 차라도 마시면서 이야기하자.

신지: 그럴까?

- 찻집 -

호노카: 왠지 이상한 걸. 눈축제 날에 이렇게 너와.

신지: 응?

호노카: 으으응, 아무것도 아니야

- 눈축제장 -

호노카: ...

신지: 정말이다! 낮하고는 완전히 분위기가 달라졌어. 정말 환상적인데.

호노카: 응, 저기 기억하고 있어?

신지: 응?

호노카: 우리들이 재회한 곳, 여기 큰거리 공원에서 있었던 일.

신지: 이아, 분명 그때는 호노카가 희롱당하고 있는 것을 내가 우연히 지나가다 구해주었지

호노카: 그래. 하지만 왜일까? 나, 그때 이 사람이라면 나를 구해줄 거라고. 어째서인지 그런 느낌이 들었어. 이상하지?

신지: 호노카.

호노카: 후후훗. 난 말이야 꿈이었어.

신지: 응?

호노카: 너와 둘이서 이렇게 눈축제의 밤을 걷는 것이...그래, 이거 기억하고 있지?

- 회상 -

호노카: 난 이것만은 절대로 그만두지 않아! 특별히 소문같은게 나도 상관없으니까.

- 현재 -

신지: 이것은 그때의 일기?

호노카: 응.. 이거 그때 너에게 전할 수 없었던 마음이 씌여 있어.

- 회상 -

호노카: 초등학교 5학년의 여자아이가 열심히 전하려 했던 생각이 말이야.

- 현재 -

호노카: 처음에는 옛 추억이었지만 너와 만나서 보내는 동안에 난 말이야..

신지: 응.



호노카: 지금까지 나의 마음이 조금도 퇴색하지 않았다는 것을 깨달았어. 역시 조금 부끄러우니까 저쪽에 가 있을게.

신지: 앗, 호노카.

- 그 일기에는 나를 향한 소녀시절 호노카의 안타까운 마음이 글로 씌여져 있었다.

신지: 호노카. 어라? 언제 거기 있었어?

호노카: 후후훗.. 읽었어?

신지: 응, 저, 저기 말이야..

호노카: 부탁해, 아무말도 하지마! 오늘은 이대로 행복할 수 있게 해줘. 왜냐하면 이제 겨우 너에게 건네주었는걸. 그때의 나의 마음을...

- 회상 -

호노카: 무엇이라도 좋으니까 너도 뭔가 써 주지 않겠어? 일방통행은 외로우니까.

- 현재 -

신지: 호노카.

호노카: 에, 그리고...

신지: 응?

호노카: 오늘 만나줘서 고마워. 너무도 즐거웠어.

신지: 나도.

호노카: 또 만나러 와주는거지?

신지: 물론..

호노카: 다행이다.

신지: 그럼.

호노카: 앗, 기다려. 나 여기서 널 보고 있을게.

신지: 응?

호노카: 쓸쓸하니까.. 보이지 않을 때까지 전송할께.

신지: 호노카.

호노카: 부탁해. 몸 조심히 돌아가.

신지: 고마워. 호노카.

편지(Letter) no.4

신지에게

갑자기 편지를 보내서 놀랐을 거야? 처음에는 전화를 할려고 생각했는데 왠지 전화를 걸 용기가 나지 않아서. 그래서 편지로 하는거야. 꼭 너를 만나고 싶어. 만나서 하고 싶은 이야기도 있고. 부탁해. 다음 주말에 만나러 와줘. 그 추억의 장소에서 기다릴 테니까.

-호노카-

엔딩(Ending)

신지: 있다! 있어, 호노카~

호노카: 앗, 와 주었구나. 고마워, 기뻐.

신지: 앗, 그렇지.. 꼭 해야만 하는 이야기라는 것은?

호노카: 난 말이야. 너에게 사과할 것이 있어

신지: 응?

호노카: 기억하고 있을까? 작년 3월경에 이상한 편지가 왔었지?

신지: 엣, 혹시 보낸 사람이 적혀있지 않았던 편지?

호노카: 응. 나, 너무도 두려웠어. 그때 너를 만나는 것이. 그래서 이름도 쓰지않는 편지를 우체통에 넣었어.. 그대로..

신지: 그랬구나.

호노카: 미안해. 너에게 찾게 만들어서.

신지: 괜찮아, 그 덕분에 예전의 추억만이 아닌 호노카와의 새로운 추억을 가득 만들 수 있을테니까

호노카: 고, 고마워. 역시 너는 조금도 변하지 않았어. 초등학교 시절, 내가 너무도 좋아했던 너와. 저기 말이야 나, 난. 지금도 널 좋아해.

신지: 응?

호노카: 아무리 페이지가 색이 바래도 너를 향한 마음은 조금도 바래지 않았어. 그 일기를 쓸 때와 마찬가지로 늘 여기서 널 전송했어. 그날부터.. 계속 네, 네가 좋아.

신지: 호노카.

호노카: 하지만 너는 날 어떻게 생각하고 있는걸까? 어떤 말을 듣더라도 역시 그 대답을 듣고 싶어.

신지: 미안. 눈축제 때 바로 대답을 했으면 좋았을텐데.

호노카: 엣?

신지: 너무도 기뻤어. 그 일기에 씌여 있는 호노카의 마음이...

호노카: 정말로?

신지: 응. 왜냐하면 나도 너와 같은 마음이었으니까...

호노카: 정말로, 정말로 믿어도 좋은거야?

신지: 응, 호노카

호노카: 으응.

신지: 좋아해! 지금이라면 확실히 말할 수 있어 내가 좋아하는 사람은 호노카라고. 이제, 두번 다시 호노카를 추억으로만 삼고싶지 않아라고

호노카: 기뻐, 나...나

신지: 호노카.

- 나는 무의식중에 호노카를 끌어 안았다.



호노카: 하지만 너는 내일이 되면 다시 도쿄로 돌아가 버리겠지.

신지: 엣?

호노카: 외로워. 나 좀더 너와 함께 있고싶어. 가능한한 오랫동안

신지: 호노카.

호노카: 앗, 너무 좋아해...

신지: ...

- 얼마후 -

호노카: 후후훗.

신지: 왜, 왜 그래? 왠지 아주 즐거워 보이는데.

호노카: 자, 이거 부적.

신지: 이것은 호노카가 언제나 소중히 여기는 말의 브로치잖아?

호노카: 날 잊지않도록.

신지: 고마워, 하지만 미안해. 답례로 줄 물건이 없어.

호노카: 으응. 난 괜찮아. 왜냐하면 이제 네가 주었으니까.

신지: 응? 무엇을?

호노카: 이제부터 영원히 널 믿고 기다릴 수 있는 용기를!

신지: 호노카.

나나세 유우(七瀨 優)

캐릭터 데이터 (CharacterData)



신장-160cm　B.W.H-85cm, 56cm, 85cm
생일-12월 18일　성좌-사수좌　혈액형-B형
특징-혼자 있는 것을 좋아하고 신비한 이미지를 다른 사람들에게 주는아이, 일반상식과 법칙에는 구애되지않으며 자신의 독자적인 감성으로 사물의 옳고 그름을 판단한다. 또한 모르는 장소, 가본 적이 없는장소에 강한관심을 가지고 있으며 휴일에는 여행을 하는 일이많은 듯. 그녀가 여행을 취미로 가지게 된 것은 주인공과 만났을 때 전학으로 인해 여러곳을 다녔다는 말을듣고 동경하였으며 계획을 세우면 곧바로 행동하는 타입이기 때문에 뜻밖에 행동을 취 한 것으로 보인다.
좋아하는 것-여행　주소지-히로시마 현(히로시마 시)
싫어하는 것-자신의 센스에 맞지 않는 것, 북적거리거나 소음이 심한 장소.
통학학교-현립 아케노미야고교　소속부서-특별히 없음
이미지 컬러(Image color)-빨강(Read)
취미-여행, 별 보기　아르바이트-특별히 없음
특기-진귀한 물건발견하기
특기과목-지리, 지구과학, 천문학



1. 카미야 거리 (紙屋町)
2. 평화기념 공원 (平和記念公園)
3. 히로시마현 근대 미술관(廣島縣近代美術館)
4. 히지 산 공원 (比治山公園)
5. 히로시마 아레파크 (廣島アレパーク)

재회

여자아이 : 거기 너, 여기서 뭘하고 있는거야?

신지 : 뭘하고 있다니, 버스를 기다리고 있을 뿐이야.

여자아이 : 버스를 기다린다고. 정말로?

신지 : 응.

여자아이 : 아하핫.

신지 : 뭐, 뭐가 우스운거야?

여자아이 : 여기서 계속 기다려도 버스는 오지 않으니까. 전에 운행표를 바꿔서 이 버스표지판은 지금은 사용하지 않는걸!

신지 : 엣. 에에에 그거.. 정말이냐?

여자아이 : 정말이야.. 너 이곳에 사는 사람이 아니구나. 어디서 왔어?

신지 : 도, 도쿄인데.

여자아이 : 헤에~ 도쿄, 꽤 먼 곳에서 왔네. 그런데 뭐하러?

신지 : 사람을 찾으려고 예전에 히로시마에 살 때 만난 여자아이인데.

여자아이 : 흐~음.. 뭔가, 사정이 있는 모양이네. 훗, 그 사람이란 너의 연인?

신지 : 아니, 그런 건 아니지만 그리운 사람이니깐. 엇! 이러고 있을 때가 아니다! 빨리 히로시마역까지 가지 않으면 전차를 놓쳐버리겠네.

여자아이 : 흐으~음. 어쩔 수 없는걸~ 그런 이야기도 들었고. 게다가 너처럼 지리도 잘 모르는 사람을 놔두고 갈 수도 없는 노릇이고. 좋아! 여기에서 가까운 역까지 바래다 줄테니까. 거기서부터 전차를 타면 히로시마 역까지 갈 수 있을거야.

신지 : 하,하지만 미안한 걸. 귀찮게 해서.

여자아이 : 신경쓰지 않아도 좋아. 내가 그렇게 하고 싶은 것 뿐이니까.

신지 : 그, 그래. 고마워.

여자아이 : 그럼, 갈까.

신지 : 으응.

-가까운 역-

여자아이 : 여기서 타면 OK이야.

신지 : 저, 정말로 고마워.

여자아이 : 괜찮아 나도 자주 여행을 다니면서 헤맸기 때문에 너같은 처지를 잘 알지.

신지 : 어! 여행을 좋아하니?

여자아이 : 응 하지만 누구에게도 선뜻 말을 거는 일은 없어. 너를 만났을 때 처음 만난 사람이 아니라는 느낌이 들었어. 왠지 모르겠지만 말이야. 그래서 도와 줘야겠다고 생각했어. 그뿐이야.

신지 : 그, 그렇구나.

여자아이 : 하지만 이상한걸. 너를 포함해서 두 사람을 보았어. 너와 같은 느낌이 들게 했던 사람.

신지 : 흐~음. 그래. 특별히 자기 소개라고 하기에는 이상하지만 나는 다시로 신지야. 너는?

여자아이 : 응! 아아~ 역시 같은 느낌이 들었다고 생각했더니... 네가 너였구나.



신지 : 엉? 무,무슨 소리야?

유우 : 아직 모르겠니. 나야. 나나세 유우!

신지 : 엉? 그,그럼 네가 유우. 나나세. 유우?

유우 : 오랜만이네. 전학생.

신지 : 엣?

유우 : 앗, 자, 전차가 왔어. 또, 히로시마에 올 일이 있으면 연락해 줘.

신지 : 으응.

유우 : 자, 이거 연락처!

유우 : 집에는 잘 없을 지도 모르지만 말이야.

신지 : 고,고마워. 그럼 조심해! 안녕.

메모리얼 이벤트 (memorial event) no.1

나는 중학교 1학년 여름에 이곳 히로시마에 이사왔었다. 물론 중학교는 이미 여름방학에 들어가 있었으므로 친구가 없었다. 언제나 혼자 외로웠다. 하지만 그러던 어느날 마치 이런 느낌의 전망대에서 나는 나나세와 만났다. 그건 여름에는 드문 하늘이 높고 맑은 밤이었다. 왠지 별이 보고싶어져서 나는 집 근처의 전망대에 올라갔었다. 그 날은 잘은 모르겠지만 수많은 별이 뜬 밤이었다.

유우 : 넌, 누구니?

별하늘을 올려다보면 나는 갑자기 등뒤에서 목소리를 들었다. 뒤를 돌아보니 그곳에는 소박한 눈동자를 지닌 한 명의 소녀가 서 있었다. 그 소녀는 나나세였다.

유우 : 어째서일까? 너와는 처음 만난 게 처음이 아닌 것같다는 느낌이 들어. 이전부터 쭉알던 것 같은 느낌이야.



나나세는 이렇게 말하며 나에게 미소를 지어보였다. 그녀는 별에 관해서 잘 알고 있어서 오늘밤 별이 가득한 것은 페르세우스좌 유성군이 보이는 밤이기 때문이라고 설명해주었다. 그 눈으로 보았던 밤하늘은 결코 잊을 수 없을 만큼 아름다웠다. 별무리가 차례차례 밤하늘을 뛰어 넘어서는, 지평선 저편으로 사라져 갔다. 우리들은 아무 말도 하지 않고 단지 조용히 흐르는 별을 눈으로 쫓아가고 있었다. 두 사람 사이에는 말은 없었지만 그 마음은 똑같은 감동을 받고 있었다.



메모리얼 이벤트 (memorial event) no.2

그 유성이 가득하던 밤 이후 우리들의 사이는 급속히 진전되었다. 짧은 여름 방학이었지만 나나세와 만나고부터 나는 왠지 하루하루에 충실했다. 나나세는 히로시마와 이 거리에 대해서 여러 가지 일을 나에게 가르쳐 주었다. 둘이서 여러 곳에 갔었



다. 암국(岩國)과 비도(尾道)까지 가보았다. 한편 나는 나나세에게 지금까지 전학하면서 살았던 도시들의 이야기를 들려주었다. 유우는 이러한 나의 이야기에 상당한 흥미를 가지고 있는 듯 했고 언제나 눈을 반짝이며 들어주었다.

유우 : 너는 그렇게 많은 별자리를 알고 있구나. 부러운걸. 언젠가 나도 너처럼 낯익은 땅에 가 보고 싶어. 나나세는 그런 식으로 말했다.

메모리얼 이벤트 (memorial event) no.3

그래 나는 예전에 나나세에게 이 근방을 안내받았다. 여기는 분명 나나세가 다니고 있던 학교에서 가까운 길이었다. 나는 신학기부터 나나세와 같은 학교에 다니게 되어 있었다. 그래, 여름이 끝나면 전학생으로 나나세와 학교에서 만나게 될 수 있었다. 언제나 차가운 나나세도 그 소식을 듣고서는 어쩐지 기쁜 얼굴을 하였다. 하긴 나나세 자신은 학교를 잘 빠져서 학교에는 별로 얼굴을 내밀지 않는다고 말했지만.

유우: 나 혼자있는 것이 좋아. 하지만 고독을 사랑하는 것은 아니야. 다른 사람에게 간섭받는 것이 무엇보다도 싫을 뿐이지.

나나세는 그런 식으로 말했다. 그녀에게 있어서 다른 사람과의 교제와 시끄러운 것은 가장 싫어했다. 그래서 학교를 기피하고 혼자 지내는 일이 많은 듯 했다. 하지만 나를 만난 일로 해서 신학기부터는 학교에 나오는 것이 조금은 즐거워진 것 같다며 나나세는 웃었다.

메모리얼 이벤트 (memorial event) no.4

너는 여름방학이 끝나고 내가 다니는 중학교에 전학올 거라고 가르쳐 주었지. 난 굉장히 즐겁게 기다리고 있었어. 이렇게 마음이 맞는 사람은 태어나서 네가 처음이었으니까. 유성이 가득하던 밤에 우연히 만나서 여름을 함께 보냈지. 그 긴 듯하면서도 짧았던 여름을... 즐거웠어. 너와 처음으로 만났을 때 너에게도 말했지만 어쩐지 처음 만난 사람이라는 느낌이 들지 않았어. 그래서 그 전망대에서 아침까지 흘러가는 유성들을 바라보았을 때 난 분명히 너와 마음이 통한다는 느낌이었어. 하지만 아무리 시간이 지나도 네가 이사를 가버렸기 때문에 전학오지 않았어. 그래 나에게 있어서 너는 영원히 환상의 전학생이 되어버렸어. 난 2학기 개학식이 끝난 후 너에 대한 소식을 듣기 위해서 바로 교무실에 갔었어. 선생님은 나의 모습을 보고 놀랐어. 부른 일이 없는데도 나 혼자 교무실을 방문한 것은 그때까지 한 번도 없었으니까. 그곳에서 네가 다시 이사하기로 결



정되어서 내가 다니는 중학교에 전학올 새도 없이 다른 곳으로 떠나 버렸다는 것을 들었어. 선생님은 어떻게 내가 너에 대해서 알고 있는지 의아해 했지만 나의 귀에는 이미 그런 선생님의 목소리는 들리지 않았어. 나는 교무실을 뛰쳐나와서 그날 그대로 학교를 쉬어버렸어. 학교에서 돌아오면서 나는 처음으로 진정한 고독을 깨달았어. 그때부터 매년 여름이 되면 페르세우스좌 유성군을 볼 수 있는 밤이 올 때마다 나는 혼자서 그 전망대에 올라가게 되었어. 혹시라도 네가 있을지도 모른다고 희미한 기대를 가슴에 품고 말이야. 물론 그 기대는 언제나 이루어지지 않았지만...

편지(Letter) no.1

너는 잘 지내고 있니? 왠지 문득 네가 생각나서 지금 여행하기 전에 이걸 쓰고 있어. 이 편지가 도착할 때에는 이미 돌아와 있을거라고 생각해서야. 그때 널 만날 수 있다면 기쁠거야.

-유우-

편지 이벤트 (Letter event) no.1

신지: 미안. 기다렸지?

유우: 후훗, 괜찮아. 사람을 기다리는 일에는 익숙해 있지 않지만. 너만은 특별히... 게다가 너와 만나는 것은 즐거우니까.

신지: 유우.

유우: 그런데, 오늘은 더운걸.

신지: 정말이야. 그래 이런 날은 수영장이나 바다로 수영하러 가자.

유우: 수영? 난 싫은걸.

신지: 엣?

유우: 이런 날의 수영장과 바다에는 사람들때문에... 피곤해.

신지: 그것도 그렇지. 유감인걸~

유우: ...그렇게 수영하고 싶으면 밤에 다시 하자. 내가 좋은 장소에 안내해줄게.

신지: 엣?

유우: 그때까지 시간 보내고 있어. 그럼 있다가 봐.

신지: 자,잠깐 유우! 가버렸다! 어쩌지? 어쩔 수 없지. 어쨌든 밤까지 시간을 보내자.

-밤-

신지: 여기는 초등학교.

유우: 그래, 나의 모교. 낮에는 아이들이 떠들썩하지만 밤의 학교는 신비할 정도로 고요한 공간이야.

-학교의 수영장-

유우: 자, 여기야!

신지: 초등학교 수영장? 이런 곳에 마음대로 들어와도 돼?

유우: 왜 그래? 너 수영하고 싶었던게 아니니?

신지: 그건 그렇지만...

유우: 그럼 괜찮아! 자, 먼저 간다!

신지: 엣? 자,잠깐 유우!

유우: 이 물소리, 어디까지라도 귓속에 상쾌하게 울려. 게다가 수영장의 구석에 서 있는 것만으로 산뜻해서 기분이 좋아. 응~ 자, 빨리 수영하자.

신지: 하지만 수영복도 가져오지 않았고...

유우: 훗. 수영복따윈 필요없어.

신지: 엣?

-풍덩-

신지: 자,잠깐 유우(옷을 입은 채 뛰어들었다! 괜찮을까?)

유우: 너도 빨리 들어와. 기분 최고야.

신지: 유우.

유우: 자, 나와 함께.

신지: 으응. 유우, 위험해.

유우: 왜? 이렇게 물에 뜬 채 보면 밤하늘의 별도 다르게 보여. 너도 해보라구.

신지: 으응. 정말이다. 왠지 신비한 느낌이야.

유우: 그래 이 별에 안긴 듯한 느낌이 들어.

신지: 유우.

유우: 후~우, 기분 좋았어?

신지: 응(우왓! 양복이 물에 젖어서 눈에 띄는 장소에는 곤란한걸)

유우: 응? 왜 그래?

신지: 이대로는 감기에 걸려 버린다고.

유우: 괜찮아. 여름밤에 이 정도는 기분도 좋고 게다가 옷도 곧 마르니까.



신지: 하지만 그럼 당분간 달라붙어 있자.

유우: 엣? 고,고마워.

-잠시후-

유우: 따뜻한걸.

신지: 옷 말랐어?

유우: 아니, 그게아니라 너의 따뜻함.

신지: 엣?

유우: 됐어. 아무것도 아니야.

신지: 어라?

유우: 왜 그래?

신지: 지금 저쪽에서 뭔가 빛났는데. 앗! 저,저기 밝은...

유우: 앗! 가야해. 슬슬 경비원이 순찰을 돌 시간이야.

신지: 그래? 그럼 들키면 위험하겠네.

유우: 그래. 아쉽지만 슬슬 돌아가자.

신지: 응.

편지(Letter) no.2

전화는 서툴어서 또 편지 보내는거야. 네가 언제올까 생각하면 여행을 가는 것도 조금 신경이 쓰여. 와주었을 때 내가 없으면 미안해서 당분간은 여기 있을 작정이야.

－유우－

편지 이벤트 (Letter event) no.2

유우 : 오늘은 어떻게 해서든 너에게 보여주고 싶은 것이 있어. 같이 가 줄거지?

신지 : 물론 좋지만.

- 잠시후 -

유우 : 여기야.

신지 : 여기라니. 여기에 뭐가 있어?

유우 : ...

신지 : 혹시 석양? 이것을 나에게 보여주고 싶었어?

유우 : 훗. 틀려. 게다가 난 별로 석양을 좋아하지 않는걸.

신지 : 엣. 그,그런가. 그럼 뭘?

유우 : 내가 혼자일 때만 보는 소중히 간직해 둔 이벤트. 지금은 뭔지 말할 수 없어.

신지 : 그,그래.

- 잠시후 -

신지 : (밤이 되었다)

유우 : 저기 별이 아름다워. 여기에서 보면 호수에 별이 반짝여서 굉장히 아름다워.

신지 : 정말이다!

유우 : 왠지, 신비한걸. 별이란, 보는 장소와, 각도에따라, 전혀 다른 얼굴을 보여줘.

신지 : 과연, 저기, 유우. 이제부터 어떻게 할거야?

유우 : 기다리는거야.

신지 : 기다려? (혹시 UFO라도 기다리는게 아닐까? 으~음.)

유우 : 자, 너도 이쪽에 누워.

신지 : 유, 유우.

유우 : 이렇게 응시하면 별들이 자신에게 깜빡이는 것처럼 보여. 후훗. 기분좋지.

신지 : 으, 응.

유우 : ....

신지 : 유우? (별을 보며 꿈꾸는 중일까?)

유우 : 새근. 새근.

신지 : 응? 어라, 유우? 잠들어 버린거야?



유우 : 새근. 새근.

신지 : 잠들어 버렸다. 그럼, 어떻게 하지?

이대로 유우의 잠든 얼굴을 보고 있는다(このまま優の寝顔を見ていよう)

찬스다, 키스해버린다(チャンスだキスしちゃおう)

나도 잔다(僕もねちゃおう)

신지 : 지친걸까? 후와아아아. 왠지 나까지 졸리는걸.........

- 다음날 -

유우 : 자, 일어나!

신지 : 우, 우~응.

유우 : 자, 슬슬 시작한다구.

신지 : 엣. 일출인가.

유우 : 나, 이순간을 가장 좋아해. 오랜밤이 끝나고 새로운 아침이 찾아오는 순간이 라고 할까? 나. 지구가 숨을 쉬고 있는 듯한 느낌이 들어서 나 자신이 치료되는 것 같아.

신지 : 왠지, 신비한 기분인걸.

유우 : 저기. 알고 있을려나? 하얀 아지랑이 가운데서 차가운 아침의 향기가 느껴져.

신지 : 정말이다. 왠지 애절한 향기인걸.

유우 : 역시, 역시 너는 알아 주었구나.

신지 : 유우.

유우 : 난 말이야.. 지금까지 다른 사람들과 함께있는 것이 거북했어. 친한 친구마저도. 모두들 자신의 마음대로, 다른사람의 가치관을 억눌러 왔으니깐. 그것이 어떻게해서도 용서할 수가 없었기에. 나는 자신이 느끼는대로, 생각한대로 솔직히 마음에서 우러나오는 삶을 살고 싶었어, 단지 그것뿐이었는데. 학교와 세간에서는 나의 그런 언동은 비상식적이란 한마디로 묵살당해 버렸어. 그래서 결국, 내가 선택한 것은 자신에게 거짓말을 하는 것 보단 고독이었어. 난, 너와 이별하고 나서부터 지금까지 여행만을 다니며 있는 힘을 다해 사람과 만나는 일을 피해왔었어. 하지만, 너와 다시 만나고서 그것이 잘못되었다는 것을 깨달았어.

신지 : 엣?

유우 : 하지만, 넌 알아주었으니까 같은 것을 보고 나와 같은 것을 느껴주었는걸. 난, 나를 이해해 주는 사람을 발견하고, 혼자가, 고독이 얼마나 괴로운것인지 알았어. 너와 지내고, 너의 따뜻함을 알고, 그 따뜻함은 나에게 너무나 좋아하는 이 새로운 아침이 태어나는 순간보다도 좀더 좀더, 살아있는 느낌을 깨닫게 해주었어.

신지 : 유우.

유우 : 분명 난, 사실은 고독을 원해서 여행을 했던게 아니야. 따뜻함을 원해서, 여행을 했을지도 모르겠어. 하지만, 내가 여행을 하게 된 진짜 계기는, 네가 만들어 주었으니깐. 하지만 그렇다고 해서 무리하지 않아도 좋으니깐 말이야. 이것은, 나혼자 멋대로 생각한 것이니까.

편지(Letter) no.3

겨울이 되니, 별하늘을 좀더 가깝게 느낄수 있어. 네가 만약 좋다면, 이 하늘을 함께 보고 싶어.

－유우－

편지 이벤트 (Letter event) no.3

신지 : 미안해, 유우 기다렸어?

유우 : 으으응, 괜찮아. 별들을 바라보며 기다리고 있었으까..

신지 : 그래. 헌데 정말 여기서 보는 별하늘은 장관인걸.

유우 : 응. 그때처럼, 별은 흘러가지 않지만 말이야.

신지 : 그때.

- 회상 -

유우 : 왜일까? 너와 처음 만난게 아닌것 같은 느낌이 드는 건. 계속 전부터 알았던 같은 느낌이야.

- 현재 -

유우 : 뭐, 계절이 다르니까 어쩔 수 없지만. 너에게 부탁이 있어. 무리라고는 생각하지만, 너와 함께라면, 분명..

신지 : 엣.

유우 : 별에게 기원해주지 않겠어. 그때처럼 다시 함께 유성군을 볼 수 있도록....

신지 : 하, 하지만 유성군 같은건, 그렇게 간단히.....

유우 : 알고 있어. 하지만.

신지 : ..... 으, 응. 알겠어.

유우 : 고마워. 간다......

신지 : ..... (다시 유우와 함께 유성군을 볼 수 있도록)

유우 : 부탁이야. 다시 한번, 다시 한번만 함께보고 싶어.

신지 : ..... (유우의 꿈이 이루어지도록)

유우 : 앗. .....

신지 : 흐, 흐른다. 저기 유우, 저 정말로 별이 흐른다! 유성군이야!

유우 : 거, 거짓말 같은걸. 이런일이 있다니.

신지 : 엣?

유우 : 역시, 너와 함께라면 뭐든지 할 수 있는 느낌이 들어.

신지 : 그, 그건 지나쳐. 우연이야.

유우 : 우연이든 뭐든지 좋아.. 지금 나에게는. 다시 여기서, 두사람이 유성군을 볼 수 있었다는 것으로 좋아.

신지 : 유우.

유우 : 내 안에는, 그때부터 계속 시간이 멈추어 있었어. 벌써 5년도 넘게 지나고 있어. 난 말이야. 기다렸어. 계속... 다시 네가 나타날 것을. 매년, 여름이 되면 여기에 올라서 혼자 하늘을 올려보았어. 나도 깨닫지 못하는 사이

에 다시 너와 함께 유성군을 보고싶어라고. 그날 밤처럼, 두사람이서, 같은 감동에 젖고 싶어라고 생각하게 되었어. 그것이 어느새, 나의 소중한 꿈이 되어버린거야.

- 회상 -

유우: 그렇지, 네가 만약 좋다면 언젠가 다시 함께 보고 싶은걸. 그 페르세우스 유성군을..

- 현재 -

신지: 유우. 나는.

유우: 고마워. 이런 나의꿈을 이루어 주어서. 안심해도 좋으니까 말이야, 이것으로 너를 해방시켜 줄게.

신지: 응? 해, 해방이라니?

유우: 사실은 귀찮았었지? 이런 나를 만나주는것. 난, 정상이 아니니까. 그건 나도 알고있어.

신지: 그, 그런.

유우: 괜찮아. 이젠 만족했으니까.

신지: 유우.

유우: 지금까지 고마웠어. 다정한 환상의 전학생군.



편지(Letter) no.4

신지에게
놀래켜서, 미안. 전화는 서툴어서 편지로 했어. 꼭 다시 한번 널 만나고 싶어. 전하지 않으면 안되는 일이 있으니까. 만나러 와 주면 좋겠어. 그 전망대에서 기다릴테니까

—유우—

엔딩(Ending)

신지: 유우.

유우: 미안, 갑자기 불러내서.

신지: 그런건 괜찮아. 헌데, 무슨일이야? 전하지 않으면 안되는 일이란?

유우: 응. 작년 봄에, 너에게 도착한 편지를 기억하고 있어?

신지: 엣. 혹시, 보낸사람이 쓰여있지 않는?

유우: 응.

신지: 그런가, 그 편지를 보낸것은. 유우였구나..?

유우: 미안해. 처음에는 널 만날 작정이었는데. 직전에서 생각을 바꾸었어. 나는 다른사람들로부터 간섭받는 것을 매우 싫어하는 인간이니까. 혹시나, 너에게는 아무것도 아닌 귀찮은 일일지도 모른다고 생각했었어. 그런 일마저, 직전까지 자신에게도 놀라면서 말이야.

신지: 이젠 괜찮아. 그 편지 덕분에 우리들은 다시 이렇게 재회 할수 있었으니..

유우: 고, 고마워. 그런식으로 말해주어서. 너는 굉장히 친절하구나. 하지만. 너에게 전하지 않으면 안되는 또 한가지가 있어.

신지: 응?

유우: 난...... 널. 좋아해.

신지: 유, 유우.

유우: 처음에는, 너에게 자신의 마음을 전하는 일마저 귀찮게 생각했어.. 하지만, 생각을 바꾸었어.. 이 마음만은 확실히 너에게 전하겠다고 말이야

신지: 유우.

유우: 역시, 귀찮겠지? 이런일.

신지: 나역시. 나역시. 유우를 좋아해.

유우: 엣?

신지: 견딜 수 없게 좋아해. 널.

유우: 너도 나를 좋아한다. 정말?

신지: 응, 이전에 마지막으로 여기서 있던 때, 두사람이 별하늘에 기원했지. 다시 한번, 유성군을 보고싶다고.

유우: 응. 그랬더니 신비하게도 별이 흘렀어.

신지: 그때 생각했어. 유우가 말한대로, 우리들은 신비한 운명으로 맺어져 있는게 아닌가 하고. 그 유성군의 밤도 신비스러울 정도의 우연한 만남이었으니까 처음으로. 생각해보니 계속 계속, 나는 유우에게 끌리고 있던게 아닌가 하고.

유우: 기, 기뻐. 매우. 우연한 만남이 운명으로 바뀐거야.

신지: 유우.

유우: 난 말이야, 그 여름날 너와 헤어지고부터, 당분간 너를 잊을려고 노력했어. 하지만 생각하면 생각할수록 좋아하게 되고 있는 나 자신을 깨달았어. 그래서 무리해서 잊는 것은 그만두기로 생각을 바꾸어서 그때부터는 이런식으로 만날 날이 왔으면 좋겠다. 라고 언제나 기원했어. 널 좋아해. 누구보다도.. 이 별의 무엇보다도.

신지: 유우.

유우: 앗.

신지: ......

유우: ..... 저기, 더욱 더 꽉하고 안아줘. 너의 온기를 이몸안에서 느끼고 싶으니까.

신지: 유우.

- 얼마후 -

유우: 나도 이대로 너와 함께 도쿄까지 갈까?

신지: 엣.

유우: 거짓말이야. 널 귀찮게 하고 싶지않으니까.

신지: 아직도 그런말을. 귀찮은게 아니야! 유우는.

유우: 고마워. 봄까지 기다려줘. 반드시 도쿄에 갈테니까. 널 쫓아서 말이야.

신지: 그렇지. 유우. 여행은 아직 계속할 생각이야?

유우: 으으응. 이젠 그만둘래. 도쿄에 가는 것을 마지막으로.....

신지: 그래..

유우: 왜냐면, 드디어 중요한 것을 발견하게 되었으니까. 이젠 여행할 필



요도 없는걸 분명 나는, 너와. 너의 마음과 다시 한번 만나고 싶어서 여행하고 있었던 거라고 생각해. 지금은 그것을, 확실히 알아. 그래서. 그래서, 이젠 됐어.

신지: 유우.

유우: 그렇지, 이걸 가지고가!

신지: 응? 이건, 유우가 소중히 하는 귀걸이잖아.

유우: 응, 부적대신에 네가 가지고 있으면 좋겠어.

신지: 고, 고마워.

유우: 언제라도 전화해줘. 나는 이제 어디에도 가지 않으니까.

신지: 응.

유우: 그럼, 몸 조심해. 또 봐.

신지: 유우.

엔도우 아키라(遠藤 晶)

캐릭터 데이터 (CharacterData)



신장-168cm　B.W.H-83(cm), 58(cm), 83(cm)
생일-10월 31일　성좌-천칭좌　혈액형-AB형
특징-밝고 세련된 성격을 가지고 있으며 확실히 자기의사를 밝히는 타입. 또 유행에는 민감 하지만 자신의 센스가 확립되어 있는 것으로 유행에 올라가는 일은없다. 특기는 어린 시절부터 다루워 오던바이올린. 규모가 큰 콘테스트에서 상을받은 적도 있었고 상당히 실력도 있으며 믿지못할 정도로 대담한 일을 하는경우가 자주있다.
좋아하는 것-헤어밴드와귀걸이따위, 센스가 좋은 악세서리
싫어하는 것-애매한 말, 확실하지 못한 태도
주소지-나가사키 현(나가사키 시)
통학 학교-현립 세이린 여자고교
이미지 칼라(Image color)-녹색(green)
취미-테니스, 쇼핑　아르바이트-특별히 없음
소속 부서-관현악 동호회
특기-바이올린　특기 과목-음악, 세계사(서양사)



1. 신치중화 거리(新地中華街)
2. 오오우라 천주교 성당 (大浦天主堂)
3. 오란다언덕(オランダ坂)
4. 나카지마 강변 보도(中島川河遊步道)
5. 카스기 거리 근처(築町界隈)

재회

신지: 앗, 엔도우.

아키라: 어째서, 어째서 내가 만년 2위인거야! 뭐가 너의 연주에는 마음이 없다는 거야. 농담이 아니야! 이런 것!

신지: 자, 잠깐, 기다려! 안돼! 모처럼 받은 상장을 버리다니!

아키라: 하아. 뭐야 넌? 누구? 너와는 관계 없잖아! 내버려 둬! 바보!

신지: 자, 잠깐, 기다려!

- 똑똑 -

아키라: 예, 들어오세요. 당신. 어머의. 누구지? 무슨 용무야?

신지: 아, 아니. 기억해 줄지 어떨지는 모르겠지만, 나는 너의 중학시절 동급생으로.

아키라: 엣? 동급생? 서, 설마.

신지: 다시로야. 저기 중학교 1학년 때에 같은 반이었지.

아키라: 역시.. 역시 너였구나! 그래도 놀랐어. 네가 콩쿨 회장에 있었다니. 헌데, 갑자기 무슨일이야?

신지: 아, 아니, 그. 왠지 그리워져서.. 그래서.

아키라: 그래.. 후후훗 정말 그리운 걸. 앗, 그래! 잠깐 밖에서 기다려 주겠어? 옷 갈아입고 올테니..

신지: 응, 알겠어. 홀에서 기다릴게!

- 홀 -

아키라: 저기, 어땠어?

신지: 엣?

아키라: 정말, 감상말이야!

신지: 으, 응, 엔도우, 굉장히 아름답게 되었어.

아키라: 트, 틀려! 바이올린! 나의 연주! 그건, 뭐, 별로 아름답지 못해서 놀란 것은 알겠는데. 우훗

신지: 그, 그런가. 연주는. 에 그러니까, 무, 물론 별로였잖아?

아키라: 진심으로 말하는거야?

신지: 미, 미안. 사실은 좋은지 모르겠어. 바이올린 같은건 별로 듣지 못했으니까. 솔직히, 그런 것은 어디가 어떻게 좋은지. 미안, 모르겠어.

아키라: 그래. 뭐, 좋아. 어차피, 준우승인걸.

신지: 납득 못하는 모양이네. 나는



훌륭하다고 생각하는데.

아키라: 최근, 언제나 이렇다구. 준우승, 준우승, 준, 준, 준이라고! 이젠, 실증이 난다구. 뭐, 너에게 말해도 어쩔수 없겠지? 우훗. 솔직한 감상 고마워.

신지: 엔도우.

아키라: 그래. 만약, 또, 나가사키에 올일이 있거든 다음에는 반드시 전에 전화로 약속을 하자구. 그렇게 해준다면 조금은 만날 수 있을거라 생각하니까.

신지: 응. 알겠어

아키라: 그럼, 또 봐! 바이 바이!

메모리얼 이벤트 (memorial event) no.1

나는 중학교 1학년 가을에 이 학교로 전학 왔다. 처음에 엔도우를 만난 것은 그래 방과후의 음악실이었지. 한발먼저. 담임 선생님을 나가고 나서 내일부터 다니게 될 학교를 둘러보던 나는 우연히 어디선가 흘러오는 아름다운 악기의 음색을 들었어. 그것은 어찌되었든 음악실에서 들려오는 듯 했어. 내가 살며시 문틈사이로 엿보았더니 안에는 한명의 여자아이가 열심히 바이올린을 연습하고 있었는데 그애가 엔도우였다.

아키라: 거기에 있는건, 누구?

엔도우의 연주에는 솔직히 감동해 매혹되었던 나는 곧 그녀에게 들키고 말았다. 엔도우는 연습을 엿본일에 왠지 굉장히 당황하며 처음에는 화가지 냈었지만 내가 전학 온 학생이라는 것을 알고 곧 안도의 표정을 지으며 이렇게 부탁했다.

아키라: 부탁해! 다른 모두에게는 비밀로 해주었으면 좋겠어. 내가 방과후 연습을 하는일.

어째서 비밀로 해야 할 필요가 있는지 물었지만, 나에게. 엔도우는. 단 한마디. 보기 안 좋으니깐 이라고. 그렇게 말했다. 후에 알게되었지만, 이때.



엔도우는 겨울방학에 열릴 콩쿨을 앞두고 약간 슬럼프에 빠진 듯 했다.

메모리얼 이벤트 (memorial event) no.2

전학을 오고나서 며칠 지난 후 나는 엔도우가 바이올린의 천재소녀라고 모두에게 불리우고 있다는 것을 알았다. 그리고 주위의 예로 콩쿨에서 그녀가 우승한 일을 큰 기대를 받고 있는 일도. 방과후, 아무도 없는 음악실에서, 엔도우가 혼자 바이올린을 켜고 있던 것은, 그 콩쿨을 위한 비밀리의 특훈이었던 것이었다. 교실에서의 엔도우는 언제나 밝고, 어딘가 생기가 있는 여자아이였다. 상당히 멋내는데 신경을 쓰고 다른 여자아이들과 비교하더라도 혼자만이 어른인 것 같아 보였다. 물론 남자아이들 팬도 많이 있었지만 전혀 상대해 주지 않았다. 엔도우는 연상의 남성에게만 흥미가 있다는 말도 있었으니.....하지만. 그런 보통의 엔도우와는 틀리게 그 방과후의 그녀의 진지한 표정이 너무나 신경이 쓰여서 나는 어느날. 다시 음악실의 문은 열었다.

아키라: 정말, 연습해도, 연습해도 지금 이상 실력이 늘지 않아! 질려 버렸어!

엔도우는 그런식으로 자포자기 해 버렸지만, 나에게는 눈앞에 바이올린이라고 하는 악기를 쥔 엔도우가 모두가 말한대로 역시 천재로 보였다. 엔도우에게도 그렇게 말했더니. 그녀는 웃으며

아키라: 고마워.. 그래! 너도 해보겠니? 자, 내가 가르쳐 줄게.

그렇게 말해 주었다... 그날부터. 나는 엔도우에게 연습시간의 짬을 내어 바이올린의 고인 레슨을 받게 되었다. 물론, 처음부터 잘 켤 수 있는건 아니었지만 바이올린을 연주하는 일이 재미있어서 매일. 매일 방과 후가 즐거웠었다. 실은, 교실에서는 볼 수 없는 엔도우의 솔직한 웃음이 보고 싶었는지도 모르겠지만...

메모리얼 이벤트 (memorial event) no.3

그래 생각났다... 나는 학교가 겨울방학에 접어들기 전날, 아키라와 음악실에서 마지막 연습을 끝내고 여기를 함께 걸었다. 그리고, 아키라에게 한 장의 티켓을 건네 받았다.

아키라 : 자, 이것! 나, 꼭 우승할거야!

아키라는 조금 부끄러워 하는 듯, 나에게 그렇게 말했다. 그것은 겨울방학 중에 열릴 콩쿨의 입장권이었다.

아키라 : 너에게만은 계속 보여주고 싶어. 내가 지금까지 살아오는 동안에, 최고의 연주를 할테니까 말이야!

그렇게 말하는 아키라에게는 자신이 넘쳐흘렀다... 음악실에서의 연습에서도 횟수를 거듭할수록 아키라는 점점 밝고, 즐겁게 바이올린을 연주하게 되었다. 어느사이엔가, 처음만났던 때의 바짝 줄어든 표정은 이제 완전히 사라져있었다. 그래, 마치 무언가를 생각하는 것 처럼... 물론, 나는 아키라에게 응원을 갈 것을 약속하고 헤어졌다... 응? 그런데 결과는 어떻게 되었지?

메모리얼 이벤트 (memorial event) no.4

기억하고 있어? 두사람만의 비밀이었던 그 방과후의 음악실에서의 연습... 난, 사실말이야, 굉장히 용기가 되었어... 그때는, 너무도 바짝 졸아서, 이제 바이올린을 그만둘까 하고 진심으로 생각했었으니까... 하지만, 그것을 다시 생각하게 해준 것이 너였어... 너에게 바이올린을 가르쳐주게 되었지? 난 말이야, 가르쳐 주고 있는 사이에, 점점 자신의 안에서도, 처음 바이올린을 켰을때의 감동이 밀려왔어. 그것을 회상해낸거야, 바이올린을 연주하는 즐거움을 말이야. 그때부터 너에게 콩쿨에서 반드시 우승한다 라고 약속한거, 기억하고 있어? 하지만, 넌 그 결과를 모르겠지? 왜냐하면 너는 이 회장에도 오지 못하고 이사를 가버렸으니까... 결과는 말이야, 약속대로 우승했어... 하지만, 쇼크였어... 가장 축하받고 싶었던 너의 모습이 어디에도 없었으니까... 난, 대기실에 돌아와서, 너에게로부터 온 메시지 카드를 건네 받고서 울고 말았어... 〔응원에 가지 못해서 미안... 하지만, 아키라는 반드시 우승했을거야 축하해!〕라고, 써 있었어... 축하의 꽃다발까지 같이 주면서, 난 기뻤어. 나의 연주를 너에게 들려주지는 못했지만... 마지막까지 나를 걱정해 주었던 너의 따뜻함이, 가슴에 전해져 왔으니까... 난 말이야, 콩쿨이 끝난후에 그 추억의 음악실에서 혼자 바이올린을 연주했어... 네가, 여느때처럼 곁에 있어 줄 듯한 기대로... 나의 감사의 마음을 담아서 말이야...

편지 (Letter) no.1

신지에게
넌 어때? 잘 지내고 있니? 그래그래, 다음번에 천천히 시간 좀 내지 않겠어? 함께 나가사키를 이곳저곳 돌러 보고 싶으니깐. 시간이 있다면 언제라도 방문해 줘, 환영할테니깐.
—아키라가—

편지 이벤트 (Letter event) no.1

신지 : (응? 아키라, 무슨 일이라도 있는걸까? 왠지 힘이 없어 보여...) 어~이, 아키라~

아키라 : 후후훗... 잘 맞춰왔네.

신지 : 응... (어라? 여느때의 아키라다... 역시 착각일까?)

아키라 : 저기, 오늘은 조금 멀리 나가 보지 않을래?

- 하우스텐보스 -

신지 : 하우스텐보스인가~ 한 번 와 보고 싶었어...

아키라 : 그래, 그럼 잘 되었네.

신지 : 헌데, 어째서 갑자기?

아키라 : 내일 말이야, 바이올린 콩쿨이 있어 그래서, 오늘을 확 놀아서 전부 잊어버리고 싶은 기분이야!

신지 : 그랬구나...

아키라 : 으~응, 예쁜걸...

신지 : 저기, 아키라... 하지만 정말 괜찮은거야?

아키라 : 엣... 뭐가?

신지 : 뭐라니.. 내일 중요한 콩쿨이잖아?

아키라 : 괜찮아! 신경 쓰지 말라니깐! 그것보다 모처럼이니깐 마음대로 즐겁게 놀자구!

신지 : 으, 응...

- 열마후 -

아키라 : 후~읏, 벌써 해가지네... 빠른걸~

신지 : (지금의 아키라... 역시 뭔가 이상해...)

아키라 : 후후훗... 저기...

신지 : 엣?

아키라 : 자고 갈까?

신지 : 무, 무슨말을 하고 있는거야. 내일은 콩쿨이잖아?

아키라 : 바보같이... 나말 작정이 아니니깐 말하고 있잖아... 어차피 또, 준우승일게 뻔해.

신지 : 그런...

아키라 : 괜찮아, 위로하지 않아도... 나, 알고 있으니깐... 아무리해도, 우승따윈 할 수없어... 어차피 난 만년 2위...

신지 : 그래서, 싸우기도 전에 포기해 버리는거야? 그런거 아키라답지 않아!

아키라 : 엣?

신지 : 상관없잖아, 우승 하지 못하더라도 전력을 다해서 연주하면 그것으로...

아키라 : 모르는 모양이네! 기껏해야 큐슈지방의 대회야. 전국에는 분명 좀 더 잘하는 사람이 많이 있는걸. 이런 시골에서 언제까지나 2등으로는, 어차피 이앞에선 통용되지않아! 게다가 그 심사위원들은 보는 눈이 없어... 나의 기술력은 평가해도, 종합적으로는 언제나 2위인걸.

신지 : 아키라... 아키라의 기술력은 굉장하지만 그 기술에 너무 묶여있어서... 연주가로선 일류지만, 음악가로선 이류라고...

아키라 : 뭐, 뭐라고!

신지 : 아, 아니, 전에 심사하는 사람들이 그렇게 말한걸 난 우연히 들어 것 뿐이야.

아키라 : 뭐야 그게, 도대체... 무슨 소리지...

신지 : 나는 이쪽 방면으로는 잘은 모르겠지만, 왠지 아키라의 연주에는, 너무 따뜻함이 없는것 같은 느낌이 들어.

아키라 : 따뜻하지 않아? 차갑다고? 나의 연주가?

신지 : 응... 참고가 될려나?

아키라 : .... 그런가! 과연, 알겠어! 어째서, 어째서 지금까지 깨닫지 못한걸까? 그런 간단한 일을... 이걸로, 이번에야 말로 반드시 우승할 수 있어!

신지 : 그, 그래... 난 잘 모르겠지만... 다행이다, 아키라가 자신을 되찾아서...

아키라 : Thank you! 오늘 만나주어서 고마워. 덕분에, 자신이 생겼어!

신지 : 그, 그럼...

아키라 : 물론, 콩쿨에 나갈거야! 반드시! 우승해 보일테니까, 내일, 반드시 응원하러 와야해!

신지 : 미, 미안, 그게... 내일은 안되겠는걸...

아키라 : .... 그럼, 적어도 텔레비젼이라도 봐줘. 콩쿨은 전국방송이 되니깐...

신지 : 응...

아키라 : 미안하지만, 오늘은 나 이제 돌아갈래!

신지 : 엣...

아키라 : 내일까지 느낌을 붙잡아 두고 싶으니깐... 게다가 무엇보다 지금 난, 왠지 두근두근거리고있어. 마음으로부터 바이올린을 켜고 싶다고 생각한 것은... 오랜만이니깐 말이야.

신지 : 그, 그래... 잘되었다...

아키라 : 후후훗... 하지만, 내가 부른 것을 거절하다니, 너도 대단한 플레이 보이인걸...

신지 : 아, 아키라...

아키라 : 바보... 농담이야... 하지만, 너니깐 불렀는데...

신지 : 엣?

아키라 : 후후훗... 아무것도 아니야. 그럼... 조심해서 돌아가! 아... 오늘은 정말 고마워...

- 텔레비젼 -

신지 : 아... 마침 아키라의 차례다. ... 음... 역시 아키라는 굉장한걸... 게다가, 왠지... 오늘의 연주는... 따뜻한 느낌이 들어...

TV: '그럼, 드디어 심사결과의 발표입니다! 이번 콩쿨의 우승자는... 나가사키현의, 엔도우 아키라씨입니다'

신지: 해냈다~! 아키라가 우승이다! 정말 잘됐어 아키라...

편지 (Letter) no.2

신지에게

콩쿨, 봐 주었지? 약속대로 우승했어. 그런데, 보았다면 축하의 말이라도 있어야 하는거 아니야 나는 너에게 축하받고 싶은걸 나가사키에 오는걸. 기다리고 있을께.

—아키라가—

편지 이벤트 (Letter event) no.2

신지: 아키라. 기다린거야 ?

아키라: 우훗. 뭐..

신지: 그래, 우승 축하해.

아키라: 후훗. 고마워.. 네 덕분이야.

신지: 엣?

아키라: 으으응, 아무것도 아니야. 그래, 오늘 모든일을 나에게 맡겨주겠어? 도움해 주었던 사례도 해야겠고 하니까.

신지: 으, 응. 괜찮아.

- 바닷가 -

아키라: 어때? 좋은곳이지?

신지: 응. 아름다운 곳인걸.

아키라: 미안해. 이런 먼곳까지 와 달라고해서. 왠지 빨리 너와 함께 바닷가 보고 싶어서.

신지: 아키라.

아키라: 난 말이야. 여름도 좋지만. 이런 계절의 바다도 좋아해.

신지: 흐~음.

아키라: 후후훗. 이렇게 발자국을 내며 걸으면 기분이 좋아.

신지: 아키라.

- 파도소리 -

아키라: 물도, 바람도. 산뜻해서 좋아.

신지: 응. (오늘 아키라는 뭔가 틀려 보여. 묘하게 부드러워.)

- 얼마후 -

신지: (벌써 시간이 이렇게 됐나?)

아키라: 후후훗. 너무 아름다워.

신지: 으, 응. 저기, 아키라.

아키라: 응, 왜 그래?

신지: 오늘은 모든일을 아키라에게 맡긴다고 말했지만, 이제 슬슬 돌아가지 않으면. 배편이 끊겨 버려.

아키라: 큰일이야. 까맣게 잊고 있었어. 곤란한걸. 이런 시간이면 이미 배는 끊겼을 텐데.

신지: 뭐라구! 어쩌지! 그럼, 도쿄에. 아니, 나같은건 어찌되도 좋지만, 아키라가 집에 돌아가지 못하다니. 화, 화났어?

아키라: 저기. 어쩔 수 없으니깐 자고 가야겠네?

신지: 엣? 자, 자다니?

아키라: 이 근처에 우리 별장이 있으니깐. 응.

신지: 하, 하지만. 그런.

아키라: 사실은, 고의였어.

신지: 응?

아키라: 배가 끊기는건, 알고 있었지만. 계속 여기에 있었어. 그러니깐. 오늘만은, 자고가.

신지: 아키라.

아키라: 부탁이야.

신지: 으, 응.

- 아키라의 별장 -

신지: 그런데 거대한 별장인걸. 덕분에 숙박비도 남았고. ..... 아키라는, 벌써 자는걸까? 설마, 내 방으로 들어온다던가. 하지만, 뭔가를 결심한 얼굴 같았고.

- 똑똑 -

신지: 아, 예. (그, 그런. 설마 진짜가 될줄은.)

아키라: 들어가도 좋아.?

신지: 으, 응.

아키라: 저기. 모처럼 함께 밖을 걷지 않겠어? 달이 너무 아름다워….

신지: (뭐야 이 일 때문이었어.)

- 바닷가 -

신지: 저기, 아키라.

아키라: 왜.

신지: 나에게 뭔가 숨기고 있지?

아키라: 엣, 어째서? 어째서 그렇게 생각해?

신지: 하지만, 오늘 아키라, 여느때보다 무리해서 떠드는 것 처럼 보이고 이따금, 쓸쓸한 얼굴을 하고.

아키라: 후우. 들켜버렸다. 아쉬운걸! 처음으로 남자아이와 밤을 맞는거라 정숙한 여자아이처럼 보이려고 했는데….

신지: 그, 그런.

아키라: 후후훗. 거짓말. 사실은 말이야. 난, 추억을 만들고 싶었어. 너와 둘만의 추억

신지: 엣?

아키라: 시간이 없어. 봄에는 빈으로 유학을 가게 되니까.

신지: 엣! 그, 그거 정말이야?

아키라: 사실이야.. 콩쿨의 우승자는 1년간, 유학해서 음악의 공부를 하도록 되어있어.

신지: 일, 일년간.

아키라: 그래서. 너와의 잊지못할 추억을 만들고 싶었어.

신지: 아키라.

아키라: 저기, 어떻게 내가 우승할 수 있었는지 알아?

신지: 아니.

아키라: 대답은 간단해! 어떤 사람을 생각하며 연주했으니깐.

신지: 엣, 어떤 사람이란?

아키라: 음악으로 사람을 감동시킬려면 말이야, 연주자가 마음으로부터 들려주고 싶다고 생각하는 상대가 필요해.

신지: 흐~음.

아키라: 지금까지 나는, 그런일을 생각해 보지도 않았어. 게다가, 들려주고 싶은 상대도 없었는걸 하지만, 잘 생각해보니, 나에게도 있었어 들려주고 싶다고 생각한 사람이. 그래서 이긴거야.

신지: 설마, 그게 나라는?

아키라: 후후훗. 글쎄. 그정도는 자신이 생각하세요.

신지: 아키라.

- 파도소리 -

아키라: 고마워. 오늘은 내 멋대로였는데 만나주어서.



신지: 그런, 내쪽이야말로 기뻤는걸.

아키라: 정말? 귀찮지 않았어?

신지: 물론.

아키라: 후훗, 다행이다. 덕분에 최고의 추억이 생겼어. 후후훗. 조금 어딘가 부족하지만.

신지: 아, 아키라.

편지 (Letter) no.3

신지에게

이번에, 꼭 두사람이서 함께 가고 싶은곳이 있어.. 나는 언제라도 좋으니까 와줘. 기다릴게.

—아키라—

편지 이벤트 (Letter event) no.3

신지: 아키라. 기다렸어?

아키라: 후훗. 뭐?. 오늘은, 꼭 너와 함께 가고 싶은곳이 있어. 함께 가 주겠어?

- 학교 -

신지: 응? 아키라가 꼭 나와 오고 싶었던 곳이란. 중학교였어?

아키라: 그래. 잠시라도 좋으니까, 함께 있어줘.

신지: 으, 응. 물론 좋아.

- 음악실 -

신지: 음악실인가. 그리운걸.

- 회상 -

아키라: 거기에 있는건, 누구? 부탁해! 다른 모두에게는 비밀로 해주었으면 좋겠어. 내가 방과후에 연습하고 있는 건.

- 현재-

신지 : 아키라. 아키라도 예전일을 기억해? 바이올린을 가지고.

아키라 : 확실하게 들어둬. 이건 너만을 위해서 연주할테니까.

신지 : 으, 응.

-아키라바이올린을연주 -

신지 : 아키라.

- 회상-

아키라 : 네게만은, 계속 보여 주고 싶어. 난, 내 생애 최고의 연주를 할테니까 말이야!

- 현재-

신지 : 아키라.

- 연주가끝남 -

아키라 : 후우우. 겨우 너에게 들려 줄 수 있었어.

신지 : 아키라. 최고였어. 고마워. 아키라?

아키라 : 부탁해. 잠시만, 잠시만이라도 이대로 있게해 줘.

신지 : 응.

아키라 : 나에게 있어서는, 역시 너무도 마음에

걸렸어. 그때, 너에게 그 연주를 들려주지 못했으니까. 그래서. 그래서 같은일을 다시 반복하고 싶지 않았어. 저기. 이번에는 확실히 들었지? 감사의 마음을 담은 나의 연주를. 난 그때 생각을 했어. 언젠가, 너를 위해서 바이올린을 연주하고 싶었던 때를….

신지 : 아키라.

아키라 : 오늘 일은 잊지말아. 내가 너만을 위해서 바이올린을 연주하고 싶었던 일을.

신지 : 응, 절대 잊지 않아!

아키라 : ....

신지 : 아키라?



아키라 : 잊지말아줘, 나를.

신지 : 응, 잊지 않아. 잊을 리가 없어! 절대로.

아키라 : 고마워. 난 말이야. 너를.

신지 : 응?

아키라 : 으으응, 아냐 역시 그만둘래. 떠나가 버릴 나에게 이런 권리따윈 없으니까 말이야.

신지 : 아키라.

편지 (Letter) no.4

신지에게
갑작스런 편지라서 놀랐어? 목소리를 들으면, 결심이 흔들릴 것 같아서. 편지로 하는거야. 빈에 가버리기 전에, 꼭 너를 다시한번 만나고 싶어. 만나서 하고싶은 이야기가 있으니까. 기다릴게.

—아키라—

엔딩(Ending).

신지 : 앗, 아키라. 기다린거야?

아키라 : 응. 고마워, 와 주어서.

신지 : 그런. 헌데, 진짜로 빈에 갈 생각이야?

아키라 : 응. 사실은 아직, 조금 생각 중이야.

신지 : 응?

아키라 : 그래서, 어떻게 해서든 빈에 가기전에 널 만나보고 싶었어

신지 : 아키라.

아키라 : 어떻게 해서든, 유학을 가기전에 내 마음을 너에게 전하고 싶었으니까.

신지 : 엣.

아키라 : 먼저. 사과하고 싶은일이 있어. 그 편지의 일.

신지 : 편지? 편지란 설마 발신인불명의.

아키라 : 그래. 이지 알고 있을거라 생각하지만, 그 편지. 내가 보냈어. 널 말나고 싶어서, 도쿄가지 갔었지만, 직전에서 생각을 바꾸어서. 너에게도 나를 생각나게 하고 싶었으니까. 그래서.

신지 : 그랬구나. 미안해 아키라. 오랜 시간. 기다리게 해서. 오랜 시간. 만나러 가지 않아서.

아키라 : 괜찮아. 왜냐하면, 덕분에 나는 계속 주욱 너를 잊을 수 없게 되었으니까. 네가 전학을 가고부터. 난 전보다 더욱, 바이올린을 잘 켜게 되었어. 켜고있는 시간에는 네가 곁에 있는 것 같은 느낌이었으니까. 그래서, 말이야. 언젠가 너에게 들려 주고 싶어. "너만을 위해서 바이올린을 연주하고 싶어" 라고, 그렇게 생각했으니까.

신지 : 아키라.

아키라 : 난. 네가 좋아! 이전에, 음악실에서 너만을 위해서 바이올린을 켤 수 있게 되었을 때, 난 깨달았어. 자신의 진짜 마음을 말이야. 하지만 너는 나를 어떻게 생각하고 있는지? 확실히 가르쳐 주었으면 좋겠어.

신지 : 나는, 나는. 나 역시, 물론 아키라를 좋아해!

아키라 : 아.

신지 : 그 그리운 중학교의 음악실에서 아키라의 연주를 들었을 때 마음에서 결정했어. 아키라가 아무리 먼곳에 가더라도 기다리겠어, "기다리고 있겠어" 라고.

아키라 : 기, 기뻐. 정말로 그렇게 생각해 주는거야?

신지 : 물론이야. 이번에는 내가 기다릴 차례야. 지금까지는 아키라를 몹시 기다리게



했었으니까.

아키라 : 하지만, 운명의 장난인걸. 두사람을 이어준 바이올린이, 다시 두 사람을 떼어 놓아 버리다니.

신지 : 괜찮아. 단지 1년이잖아! 난 기다릴테니까.

아키라 : 나는. 난 자신이 없어.

신지 : 엣.

아키라 : 그러니까. 부탁이야. 키스해줘.

신지 : 아키라.

아키라 : 좋아해.

신지 : ......

아키라 : ......후훗. 이걸로 이제 됐어. 왜냐하면 첫 키스였으니까.

신지 : 아키라.

- 얼마 후 -

신지 : 왜 그래, 아키라? 왠지 매우 기쁜 것 같은데.



아키라 : 알았어? 후후훗. 어제 말이야.

신지 : 어제?

아키라 : 취소했어! 빈에 가는거!

신지 : 에에에에에! 저, 정말?

아키라 : 응.. 후후훗.

신지 : 아키라. 혹시 처음부터.

아키라 : 글쎄, 어떨까. 하지만, 이제 유학은 가고싶지 않아? 왜냐하면, 너의 마음을 확실히 알았으니까.

신지 : 아키라. 기뻐서 좋겠네?

아키라 : 물론이야! 이상한 걱정은 하지마. 바이올린 정도는, 일본에서도 충분히 공부 할 수 있어!

신지 : 아키라.

아키라 : 그것보다, 이거.

신지 : 엣. 이건, 아키라가 소중히 하는 목걸이.

아키라 : 가장 마음에 들었지만. 너에게 줄게. 네가 가지고 있으면 좋겠어. 내가 몸에 지니고 있던 것을 말이야.

신지 : 고마워. 소중히 할게.

아키라 : 봄이 되면 나도 동경에 갈테니까. 아버지께서 큰 맨션을 빌려주었는데, 그냥 함께 살아버릴까?

신지 : 그, 그런.

아키라 : 후후훗. 즐거운 마음으로 기다려줘! 그럼 안녕.

신지 : 아키라.

호사카 미유키(保坂 美由紀)

캐릭터 데이터 (CharacterData)



신장-156cm 생일-2월 16일 성좌-물병좌
혈액형-A형
특징-상당히 착실한 성격으로, 공부가 생활의 대부분을 차지하는 듯 보인다. 하지만, 꽉 막힌것은 아니다. 여러 가지일에 흥미를 가지고, 도전하고 있다. 단지, 그것을 다른사람이 알아 채는일을 매우싫어해, 숨기고 있다. 또 다른 사람을 상처주는 일을 싫어해서, 분명하게 싫다고 말 못하는 타입. 집안에서 포목점을 하고있어서 색채감각에는 탁월한 부분이 있고, 미술에 강하다.
좋아하는 것-인상파의 회화, 일본화
싫어하는 것-화복
주소지-이시카와 현 (카나자와 시)
이미지 칼라(image co lor)-갈색(brown)
취미-미술관에 가는 일
아르바이트-특별히 없다. 집안일도 별로 돕지 않는다.
소속부서-미술부 (단 그림은 그리지 않는다.)
특기-회화의 감정 특기과목-세계사(동양사), 수학



1. 사이가와 (犀川)
2. 코우린보우 (香林坊)
3. 오우미 마을 시장 (近江町市場)
4. 카나자와 성터 (金澤城跡)
5. 히가시 야마 (東山)

재회

여자아이 : 꺄!

신지 : 우, 우왓!

여자아이 : 아, 아파!

신지 : 아야야얏. (아, 여자아이가.) 미, 미안. 괘 괜찮아?

여자아이 : 미, 미안해요! 제가 잘못 했습니다! 다른데 정신을 팔아서! 정말로 미안해요. 앗, 손님이십니까?

신지 : 아, 아니, 난.

여자아이 : 앗! 당신은 혹시?

신지 : 너, 너는, 호사카? 나라구! 중학교때 동창 신지야.

미유키 : 역시! 오랜만이야! 일부러 만나러 온거야?

신지 : 뭐, 뭐?. 헌데, 무슨일이야? 상당히 급해 보이는데.

미유키 : 응, 조금. 저기, 오래간만인데 잠시 함께 걷지 않겠어?

신지 : 으, 응, 난 괜찮아.

미유키 : 우훗. 잘됐다.

- 강둑 -

신지 : 강둑이야.. 여기라면 잠깐 조용히 이야기를 나눌 수 있겠네.

미유키 : 아깐 미안했어. 깜짝 놀랐지?

신지 : 뭐, 그렇지. 헌데 무슨일이 있는거야?

미유키 : 엣. 으, 응. 사실은 말이야 나, 아까 언니와 크게 싸워서, 뛰어 나가던 참이야.

신지 : 크게 싸워?

미유키 : 응, 나의 진로를 둘러싸고. 있잖아, 우리들 내년이면 고교 졸업하잖아? 그래서. 시험을 볼까, 아님 진학하지 말고 집안 일을 할까. 지금, 고민하고 있어.

신지 : 그런가. 미유키의 집은 포목점이지.

미유키 : 응. 언닌 너무해! 자신은 집을 시끄럽게해서, 자신이 편한대로 인생을 살아가고 있으면서. 다른사람에게는 트집 뿐이야. 자신의 의지를 죽이면서, 집안일을 이어갈려 하고있는 미유키는 바보라고.

신지 : 흐~음. (이건 상당히, 속이 깊구나.)

미유키 : 언니는, 부모님의 일은 생각치도 않고, 멋대로 살아가고 있어.

신지 : 하지만, 그것도 일리가 있어.

미유키 : 응, 알고 있어 하지만, 나는 아버지와 어머니가 좋아하시니까..두분을 기쁘게 할 수 있다면. 하지만, 대학에도 가고싶고…. 그래서 고민하고 있어.

신지 : 그건 틀렸다고 생각해.

미유키 : 엣.

신지 : 그런 식으로 아이가 자신들위해 희생되는걸, 부모 역시 바라지 않을거라고 생각해.

미유키 : ......

신지 : 그것보다, 정말 호사카는 어떻게 하고싶어?

미유키 : 엣. 나는. 나는 역시 진학하고 싶어. 좀더 좀더, 너무도 좋아하는 그림 공부도 하고싶고. 가업을 이어가는 것은 그때부터라도 늦지 않을거라고 생각해. 하지만, 그렇게 되면 왠지 언니가 말한대로 되는 것 같아서 싫지만.

신지 : 그렇다면, 그렇게 하는게 좋아.

미유키 : 엣?

신지 : 자신의 인생이잖아? 자신의 진로는 자신의 의지로 결정되지 않으면 안된다고 생각해.

미유키 : 그렇네. 그렇구나. 미안해 오랜만에 만났는데 이런 상담이나 하고.

신지 : 그런거, 상관없어. 나로서 좋을때까지 상담해 줄테니.

미유키 : 응, 고마워. 왠지, 너의 말을 듣고나서 솔직히 된것같아. 나, 조금 의지가 굳어졌어. 내가 실수했어. 언니에게 사과하지 않으면.

신지 : 호사카.



미유키 : 아. 유감이지만 이제 돌아가지 않으면. 분명 모두 걱정하고 있을거야 또 카나자와에 올 일이 있으면 연락해줘. 다음번엔 확실한 모습으로 만날테니.

신지 : 응.

미유키 : 앗. 그럼, 오늘은 여기서 안녕. 조심해.

신지 : 고마워, 그럼.

메모리얼 이벤트 (memorial event) no.1

나는 중학교 2학년의 봄, 이곳 카나자와에 전학을 왔다. 그리고, 호사카와 만났다. 그때의 호사카는 반의 반장을 맡고 있었고, 시험성적은 학교에서 톱을 차지하고 있었다. 외견으로 봐도 우등생이라는 느낌을 받았고 수업중에도 언제나 적극적이었다. 하지만, 너무도 완벽한 탓에 차가운 느낌이 들었던것인가? 그런식의 성실한 여자아이는, 친구들이 많지 않았던것인가. "호사카는, 왠지 반 가운데서 독립된 듯한 느낌이었다." 라고하는것 보단, 나에게는 호사카의 쪽이 다른 반 아이들과 왠지 모르게 거리를 두고 있는 것처럼 보였을 뿐이었다. 나도 처음에는 그런 호사카를 가까이 하기 어렵다고 생각했었다. 하지만, 어느날, 그런 생각을 180도 바꾸는 일이 생겼다. 방과후, 학교에서 돌아오던길, 가끔씩 들리던 CD 샵에서 나는 우연히 호사카를 보았다. 학교에서의 그녀의 이미지로 보면, 틀림없이 클래식이 어울릴텐데 호사카가 손에 들은 것은, 의외로 그때 방금 나왔던 유러피트의 CD였었다. 그 CD를 손에들고 미소짓는, 학교에서는 절대 보여주지 않는 그녀의 웃는얼굴을 보고서 나는 왠지 멍한 기분이었다. 그리고 동시에, 왠지 굉장히 호사카에게 말을 걸고 싶어졌다.

미유키 : 너도, 이걸 찾고 있었니? 나도 매우 좋아해!

큰맘먹고, 말을 걸었던 나에게, 호사카는 웃는 얼굴로 그렇게 말했다. 호사카가 보고 있던



것은, 그 때 내가 가지고 싶었던것과 같은 CD여서, 우리들은 잠깐의 이야기로, 분위기가 고조되었다. CD샵에서의 호사카는, 내가 마음대로 이미지를 정했던, 우등생의 호사카와는 전혀 달랐다. 이날을 시작으로, 나와 호사카는 이야기도 자주하게 되었다. 친해짐으로 인해 보게된 우등생이라고 하는 모습만이 아닌, 진짜 그녀는 여러 가지 일에 흥미를 가지고 있는 극히 평범한 여자아이였었다.

메모리얼 이벤트 (memorial event) no.2

내가 카나자와에 전학오고부터 며칠이 지난 어느 날.나는 카나자와의 명승지를 둘러보고 있었다. 그 때, 우연히, 이 카나자와 성에서 사진촬영을 하고 있는 기모노 차림의 호사



카와 만났다. 뒤에 들은 이야기에 의하면, 어떤 가게의 선전을 하고 있는 잡지사의 기획이었던 것같다. 촬영이 끝난 것을 보고 말을 걸었던 나에게, 어쩐지 호노카는 겸연쩍은 듯한 얼굴로 이렇게 말했다.

미유키: 어차피 이런 나의 모습을 보고 이상하다고 생각하겠지?

하지만, 나에게는 그 때, 기모노 차림의 그녀가 굉장히 신선하고, 매력적으로 보였다. 그래서, 물론 호사카에게 그렇게 대답을 했지만, 그런 나를 호사카는 의아한 표정으로 주시했다. 호사카의 집은 포목점이였으니까, 예전부터 기모노같은 것은 쉽게 입을 수 있었다. 하지만, 그녀는 그녀의 기모노차림을 봤던 친구들에게 놀림을 받은 일이 많은 듯 했다.

미유키: 왠지, 이상한 기분이야. 왜냐하면 내 기모노 차림을 칭찬해준건 네가 처음이니까.

칭찬해 준 것이 반대로 왠지 이상한 기분을 느끼게 한다며, 호사카는 조금 씁쓸한 얼굴로 그렇게 말했다.

메모리얼 이벤트 (memorial event) no.3

내가 기모노 차림의 미유키를 칭찬하고부터 우리들은 어느샌가 사이가 좋아져서, 여러가지일을 이야기 하게 되었다 미유키는 나를 신용해주고 있는것인지 그렇지않으면 이야기를 하기 쉬운 상대로 생각하고 있는지 아무것도 아닌일도 자주 이야기 해주었다.

그러던 중, 미유키는 지금까지 자신이 기모노를 입는 일을 어째서 거부했는지를 나에게 이야기 해 주었다. 미유키의 언니는, 부모님과 충돌했을때 집을 뛰쳐나가버렸다. 그 이후 양친이 미유키에게 거는 기대가 커져버렸고, 그녀는 그것을 부담스럽게 느끼는것 같았다. 그때 미유키는 장래에 가업을 이을지 잇지 않을지 결정하지 못한 채, 혼자서 고민하고 있었다. 어떻게해도 기모노에게서는 매력을 느낄수 없다. 동시에 애착도 없는데, 가업을 이을 의미도 없다. 라고, 기모노에 애착이 없는 인간이 기모노를 파는것이 잘될리가 없다고 그런식으로 말했었다..

그러던 어느날 우리들은 미술관에 갔다.. 고민하고있는 그녀를 보고있는것이 괴로워서, 방과후에 그녀를 불러냈다. 그녀의 취미는 전부터 그림 그리기였으니까. 그때, 나의 아무것도 아닌 한마디가 . 미유키를 놀라게 만들었다.

미유키: 엣. 지금 뭐라고?

나는, 그때 둘이서 보고있던 그림이 그대로 기모노의 무늬가 될듯한 느낌이 들었다. 미유키도 그렇게 말했다. 기모노도 회화의 하나였다고.. 기모노도 캔버스같은 것이었다고.

미유키: 기모노도 .. 캔버스같은 것..

그저 생각한대로 입으로 뱉어냈을 뿐인데 미유키는 멍하니 그 그림을 바라보고 몇번이나 고민하였다. 그렇지만, 그로부터 미유키는 완전히 기운을 되찾아 하루를 즐겁게 보낼수 있게 되었다.

미유키: 고마워. 왠지 덕분에 한결 마음이 가벼워 진거 같아.

그녀는 분명웃으며 그런식으로 말해주었다..



메모리얼 이벤트 (memorial event) no.4

기억하고있니?

내가 마음대로 너를 타카오카의 불꽃놀이에 불러들인 일.. 나에게 있어서는 굉장히 용기가 필요한 일이었어.. 거절당하면 어떻하나 하고, 전날부터 계속 고민도 했고, 그렇지만 꼭 너와 둘이서, 불꽃놀이에 가고싶어서. 아니, 본심은 나의 유카타 차림(여름에 있는 기모노의 한 종류)을 보여주고 싶어서 였지만.. 난말이야, 전부터 여름만은 굉장히 좋아했었어, 기모노를 입더라도 비웃음을 받기보다는 남들에게 부러움을 사거든, 하지만 말야.. 나는 점점 그때는 유일하게 좋아하던 유카타마저도 입고싶지 않게 되었어.. 그런 굳게 닫혀진 내마음을 부드럽게 열어준것이 너의 그 한마디였었어. 기모노도 캔버스 같은것이라고, 왠지 단순하지만, 그렇게 말을 들어보고 갑자기 기모노에 흥미와 깊이를 알게 된것 같아서, 그렇게까지 꼴도보기 싫던 기모노에게 갑자기 흥미를 가지게 되어서. 나, 너에게 너무너무 고마웠어. 기모노에 흥미를 가질 수 있어서 포목점을 이어갈 결심이… 결국은 모두 너의 그 한마디 덕분이었어.. 그렇지만, 말로는 너에게 그렇게 전하기는 부끄러워서 나, 행동으로 보여주고 싶어서.. 그래서, 그래, 여기서, 그때 너에게 유카타의 옷감을 골라달라고 부탁했던거야.. 그렇게 어떻게해서든 그 불꽃놀이에 입고나갈 기모노를 네가 골라줬으면 했었어.. 왜냐하면, 그 유카타는 내가 처음으로 자신이 입고 싶다고 느꼈던 추억의 기모노였어. 하지만, 결국 그 유카타를 입고서 불꽃놀이에 갈 약속을 지킬수가 없었어. 너는 전학을 가버렸어..너과 함께 선택한 그 옷감도 아직 유카타로 만들지 않은채야..



신지: 앗, 미유키 기다렸어?

편지(Letter) no.1

안녕 잘지내니? 나는 시험공부에 바쁜 하루하루를 보내는데. 거짓말이야~. 최근 공부가 손에 잡히지 않아서…. 입시, 그만둘까 생각하고 있어. 조금 지쳤는지도 모르겠어. 만나고 싶어. 하지만 무리인가? 미안해.. 쓸데없는 말을해서.. 그렇지만.. 만나고싶어..

—미유키—

편지 이벤트 (Letter event) no.1

미유키: 엣, 으으응. 전혀.

신지: 저기, 그, 시험을 관둔다는거 진심이야?

미유키: 엣. 앗. 그얘기는. 좀 있다가.

신지: 응?

미유키: 모처럼 만났잖아?

신지: 으, 응

미유키: 게다가 오늘은 너와 함께 하고 싶은 곳이 있어. 유리세공 공장인데 괜찮을까?

신지: 벼, 별로 상관없어

미유키: 정말? 다행이다! 전부터 한번 가보고 싶었어 저기, 너는 신비하다고 생각한적 없어? 어떻게 그런 아름다운 모양이 될 수 있는지. 게다가 말이야, 유리세공은 양지의 빛에 비추면, 각도에 따라서 여러 가지 색깔로 빛나는 것같아.

신지: 흐~음, 그랬구나. (혹시, 지금은 시험이외의 일을 생각하고 싶은걸까?)

- 유리세공 공장 -

신지: 헤에~ 여기가 유리공장인가?

미유키: 후후훗, 왠지 두근두근거려! 자, 빨리 들어가자

신지: 우와~, 유리가 녹아서 새빨간 구슬로.

미유키: 아름다워. 이것이 투명한 유리가 된다니, 왠지 신비해.

신지: 저기, 미유키도 도전해보는게 어때?

미유키: 그, 그런! 안돼! 난!

신지: 괜찮아! 안된다니!

미유키: 앳?

신지: 하기도 전에 포기하면 안돼!

미유키: ....

신지: 처음에는 모두 다 그런거야 먼저 한걸음씩 내딛어서, 해보지 않으면 아무것도 할 수없어!

미유키: ..... 그것도 그렇네! 응, 나 모처럼이니까 해보겠어!

- 잠시후 -

미유키: 후-욱, 후-욱

신지: 미유키 힘내!

미유키: 으, 응. 후-욱!

신지: 한 번 더!

- 잠시후 -

미유키: 아하핫. 역시 전혀 안되는걸! 자. 먼저것에 비하면 너무 이상한걸. 정말, 웃어버릴 정도로!

신지: 그럴까? 처음한 것 치고는 꽤 잘했다고 생각하는데.

미유키: 고마워. 칭찬해줘서. 하지만, 유리세공이란 심도가 깊은 듯해. 굉장히 즐거웠어

신지: 그래, 잘됐네.

미유키: 미안해, 걱정 끼쳐서.

신지: 응. 아, 그래! 결국, 시험은 어떻게 할꺼야?

미유키: 응, 생각을 바꿨어. 역시, 계속할래!

신지: 엣.

미유키: 사실대로 말하면 말이야. 갑자기 두려워졌어. 만약 대학 시험에 떨어져 버린다고 생각하면, 너무나 무서워져서, 이것보다 빨리 가업을 이을



까 해서 정말이지. 그런 기분으로는 판매를 해도 잘 할 수 없을텐데.

신지: 미유키.

미유키: 난 정말 될 약하게 생각한거지. 시험을 하는 것은 누구를 위한 것도 아닌 자신을 위한 장래의 자신의 꿈을 이루기 위해서, 지금 괴로울 뿐인데. 나는, 아직 그 시작선에 서 있는 것에 지나지 않는데.. 지금 될 약해져 있는거지. 정말 바보같아. 고마워,. 네 덕분에 오늘 그것을 깨달았어.

신지: 괜찮아. 알아주었으면....

미유키: 나. 열심히 해볼꺼야! 짧은 시간일지도 모르겠지만. 열심히 공부하겠어! 이젠, 헤메지 않을테니까!

신지: 그런 의지라면 .... 미유키.

미유키: 오늘은 고마웠어. 정말로.

편지(Letter) no.2

잘 지내고 있어?
난 시험도 가까워지고 해서 조금 지쳤어.아. 하지만 "시험을 치지 않겠어"라는 말같은 건 하지 않을테니까. 안심해 하지만 나. 합격 할 수 있을까? 조금 자신이 없어. 그렇지만. 힘낼께. 그러니깐 격려하러 와 주었으면 좋겠어.

—미유키—

편지 이벤트 (Letter event) no.2

신지: 앗, 미유키 기다렸어?

미유키: 앗, 으으응. 괜찮아.

신지: 무슨일이 있는거야?

미유키: 엣. 어, 어째서?

신지: 왠지 조금 힘이 없어보이는데?

미유키: 별로. 단지.

신지: 단지?

미유키: 이제 곧 시험이니까. 조금.

신지: 설마, 또 갑자기 시험이 치고싶지 않았다던가?

미유키: 아니야. 단지, 긴장하지 않고 평소의 실력대로 다 적어 낼 수 있을까 해서..그것이 걱정되어서. 난, 이렇게 보여도 꽤, 확고하니까.

신지: 미유키.

미유키: ....

신지: 좋아! 이런때는 신에게라도 기원하자!

미유키: 엣.

- 잠시후 -

신지: 여기서, 미유키의 합격기원을 하자!

미유키: 후훗, 고마워.

신지: 저기, 미유키.

미유키: 응?

신지: 미유키는, 열심히 하고 있지? 시험공부.

미유키: 물론, 그날부터 이젠 헤메지 않겠다고 결심했으니까. 너에게도 칭찬받을 정도로 열심히 했어. 나로서는 최선을 다해서.

신지: 그럼, 된거잖아! 뒤에 결과가 어떻게 되든지... 그것은 어쩔 수 없는 일이라고 생각해.

미유키: 그, 그럴까.

신지: 후회하는 것은 결과가 아니라 과정이야. 스스로 좀더 열심히 할걸 이라고 하는 생각이 있으니까, 후회하는거라고.

미유키: 앗.

신지: 미유키는 잘할 수 있어. 왜냐하면 지금까지 열심히 했으니까. 그 노력에는 자기스스로 자신감을 가져야 하니까.

미유키: 응.

- 기원 -

신지: (미유키가 합격을 할 수 있도록)

미유키: ....

신지: (매우 열심히 기원하고 있다. 그래, 그 사이에 부적을)

- 잠시후 -

미유키: 미안해. 기다렸어?

신지: 으으응, 전혀. 괜찮아.

미유키: 고마워. 난 말이야, 왠지 용기가 막 났어. 응, 그래. 누구에게도 지지않을 정도로 열심히 했는걸! 분명히 괜찮을꺼야. 후훗, 이제 괜찮아! 확실히 기원도 했고. 걱정하게 해서 미안해.

신지: 그런건 괜찮아.

미유키: 정말 언제나 고마워. 하지만 대단한걸~

신지: 뭐가?

미유키: 나에게 있어서 너는 용기의 원천이고 원기의 근본이구나~ 라고 새삼스럽게 생각해 서.

신지: 미유키.

미유키: 저기. 나는 너에게 있어서.

신지: 응?

미유키: 으으응. 역시 됐어.

- 잠시후 -

신지: 아, 그렇지 이거, 자, 합격기원의 부적이야. 아까 사두었어.

미유키: 고, 고마워. 기뻐. 나 만약 약해지면 이걸보고, 널 생각해서 힘낼께.



- 얼마후 -

미유키 : 오늘은 정말 고마웠어. 나, 힘낼테니까.

신지 : 응.

편지(Letter) no.3

안녕. 잘 지냈어?
나는 시험도 무사히 끝내고 2차 시험까지 조금 쉬고있는 가운데 편지를 쓰는거야 2차 시험을 치기전에 꼭 너와 함께 가고싶은 곳이 있어. 기다릴게.
카나자와에 와줘.

—미유키—

편지 이벤트 (Letter event) no.3

신지 : 앗, 미유키 기다렸어?

미유키 : 으으응, 괜찮아. 내가 너무 빨리 와버렸는걸.

신지 : 시험은 어때?

미유키 : 응. 센터는 끝났고 2차까지. 일단 시간이 있으니까 아 걱정은 하지마! 확실히 남은 걸 매끌려고 공부하고 있으니까.

신지 : 응. 알겠어, 그럼 오늘은 확 긴장은 풀자고!

미유키 : 응! 아, 저기 말이야 전화에서도 말했지만 오늘은 꼭 함께 가고싶은 곳이 있어. 가줄꺼지?

신지 : 응, 물론이야.

- 잠시후 -

미유키 : 후후훗, 여기야.

신지 : 타카오카 고성공원? 혹시, 여기가.

미유키 : 그래, 그때 가지못했던, 불꽃놀이의 회장이었던 곳.

신지 : 흐~음, 그랬구나. (역시)

미유키 : 앗. 나, 잠깐 용무가 있으니까. 이전의 광장에서, 기다려 주겠어?

신지 : 으, 응, 좋아.

- 얼마후 -

신지 : 미유키 : 아직인가. 왜 안 오는걸. 으으윽. 춥다.

미유키 : 후후훗. 기.다.렸.지.

신지 : 엣? 미, 미유키 그 모습은.

미유키 : 어, 어때. 이 유카타.

신지 : (그런가, 미유키. 유카타를 입으러 갔었구나.)

미유키 : 벼, 별로. 어울리지 않아?

신지 : 아, 아니야. 넋을 잃을 정도로 괴, 굉장히 잘 어울여. 생각했던 대로.

미유키 : 다행이다. 너에게 칭찬을 받으면 왠지 느낌이 달라. 내 기모노 차림을 처음으로 칭찬해준건. 너였으니까.

- 회상 -

미유키 : 왠지, 이상한 기분이야. 왜냐하면 네가 처음이니까. 기모노 차림을 칭찬해 준 건.

- 현재 -

신지 : 좋아, 그럼 내가 나갈 차례야! (다행히 준비해 두어서)

미유키 : 응?

신지 : 자, 이것. 도쿄에서 가져온 거야.

미유키 : 앗. 불꽃.

신지 : 너무 작아서 불꽃놀이처럼 될지는 모르겠지만 말이야.

미유키 : 그런게. 너무나 기뻐. 일부러 도쿄에서부터 불꽃을 가져와준 너의 마음이.

신지 : 내쪽이야말로, 감동했어! 그런 추위에 유카타 차림을 나에게 보여준 미유키에게..

미유키 : 나는, 난 괜찮아, 조금도 춥지않은걸. 이 불꽃덕분에 지금 마음속이 따뜻해지니까.

언제나 노력했어. 그런 미유키를 좋아해, 그래서 응원하고 싶어지는 거야. 나는, 될 수 있는 한 미유키를 계속 응원하고 싶어.

미유키 : 너무 기뻐. 계속, 영원히, 나만을 응원해 준다니.

신지 : 좋아해, 미유키.

미유키 : 나도 너무 좋아해.

신지 미유키.

미유키 : 아.

신지 : ....

미유키 : ....

신지 : 미유키. 겨우 맨얼굴을 보여 주었구나..

미유키 : 응.

- 얼마후 -

미유키 : 후후훗.

신지 : 왜그래? 왠지 즐거워 보여.

미유키 : 나 말이야. 동경 대학에 가게 되었어!



신지 : 응? 그, 그럼.

미유키 : 응. 어제 합격 통보가 왔어! 그것도 동경 대학의.

신지 : 해냈다아아아아! 축하해! 잘 됐구나 미유키!

미유키 : 고마워. 모두, 모두 네 덕분이야. 난, 지금 최고로 행복해.

신지 : 그런가, 그럼 봄부터 미유키는 여대생이네.

미유키 : 후후후. 이제부터는 시간에 구애받지 않고 매일이라도 만날 수 있겠네.

신지 : 응.

미유키 : 아, 이제부터. 이걸.

신지 : 응, 그런. 미유키가 소중히 하는 목걸이잖아.

미유키 : 응, 네가 가지고 있었으면 좋겠어.

신지 : 왜, 괜찮겠어?

미유키 : 응. 왜냐하면. 후후훗. 떨어져있는 사이에도 나를 느껴 주었으면 해서.

신지 : 고마워. 소중히 간직할께.

미유키 : 기다려줘. 나도 곧 갈테니까. 그때까지, 건강해!

신지 : 미유키.

호시노 아스카(星野 明日香)

캐릭터 데이터 (Charact erData)



신장 - 153cm　B.W.H - 80(cm), 60(cm), 86(cm)
생일 - 6월 21일　성좌 - 쌍둥이 좌　혈액형 - B형
특징 - 성격은 한마디로 말해서, 확실한 신념이 있는 실천파 날라리(?), 화제거리와 잡지, 텔레비전 같은데서 얻은정보를 전부 체크해서 전부자신이 시험해 보는 그런호기심 왕성한 여자아이, '제복이 귀엽다', 라고 평판이 나 있는 패밀리 레스토랑에서 아르바이트를 하고 있다.
좋아하는 것 - 행렬, 군중　싫어하는 것 - 행동하지 않는 것
주소지 - 카나가와 현(요코하마 시)
통학 학교 - 사립세이카 여자고교
이미지 칼라(image co lor) - 오렌지 색(orange)
취미 - 정보지와 정보 프로그램 전부체크
아르바이트 - 패밀리 레스토랑의 웨이트 레이스
소속 클럽 - 특별히 없다
특기 - UFO캣처
특기 과목 - 특별히 없다(시험성적은, 과목대부분이 낙제에 아슬아슬)

재회

여자아이 : 어서오세요.

신지 : 앗, 에 그러니까 (혹시, 이아이일까? 그래, 이름표를 보면.)

여자아이 : 저기, 주문.

신지 : (말똥 말똥)

여자아이 : 정말, 손님, 얼굴에 안어울리게 엉큼하시군요~

신지 : 엣?

여자아이 : 아까부터 내 가슴만 바라



1. 이세자키 거리 (伊勢佐本町)
2. 요코하마 중화거리 (橫濱中華町)
3. 핫케이 섬 (八景島)
4. 야마시타 공원 (山下公園)
5. 모두와 미래 21 (みなとみらい21)

보고 있었죠? 확실하죠!

신지: 아, 아니, 나, 나는.

여자아이: 그건, 이 가게의 제복이 아무리 가슴이 강조되게 되어 있지만, 좀더 전체를 봐달라구요~! 최고로 귀여운 디자인이죠? 자 자!

신지: 아, 아니, 오해라구.

여자아이: 이젠, 됐으니깐 빨리 주문해 주세요~ 아~앗, 설마, 너를 주문하겠어! 라던가, 그런 뻔한 말을 하는 건 아니겠죠?

신지: 풋. 그, 그런게 아니라. 너에게 듣고 싶은 일이 있어.

여자아이: 것봐, 역시 헌팅이잖아~ 어쩔수 없네~

신지: 그게 아니라니깐, 가슴의 이름을 본거라구! 아스카. 역시!

여자아이: 엣? 뭐가 역시?

신지: 내가 누군지 가르쳐 줄까나? 신지라고 해. 넌 아스카. 호시노 아스카겠지?

아스카: 아앗! 혹시 중학교때 동창생?

신지: 응

아스카: 네가? 정말?

신지: 응

아스카: 어머, 반가워~ 물론 기억하고 있어~! 응, 생각났어! 오랜만이네! 잘 지냈어~?

신지: 우, 우선. 호시노는 건강한 듯 하네.

아스카: 응, 정말 건강해! 앗, 그래, 미안해~ 난, 또 여느때의 헌팅이라고 생각해서, 본의 아니게 나쁘게 말해서.

신지: 그렇게 헌팅을 당하니?

아스카: 하지만, 이런 장사를 하고 있으면 꽤, 조롱하는 사람들이 많으니까

신지: 흐~음, 큰일인걸.

아스카: 하지만, 이렇게 귀여운 제복을 입을 수 있는걸! 참아야겠지!

신지: 호시노, 여전하구나~

아스카: 에헤헷, 앗, 그런데 넌 어떻게 이 가게에? 우연이야? 그렇지 않으면.....

신지: 아니, 호시노를 찾다가, 여기서 아르바이트를 한다는 것을 듣고 그렇게 찾아 온거야. 왠지, 그리워서.

아스카: 정말? 에헤헷, 기쁜걸~ 고마워. 그래, 내가 한턱 낼게!



신지: 그, 그런. 괜찮아, 폐가 되니깐.

아스카: 괜찮아. 거절하지마! 모처럼 오랜만에 만났으니! 응? 권하는 메뉴는 케익세트. 꽤 맛있다구~!

신지: 그, 그래, 그럼, 고맙게.

아스카: 그렇게 나와야지! 하지만 말이야, 큰 목소리로는 말할 수 없지만, 이 근처에 좀더 맛있는 가게가 있어. 그래! 다음번에 같이갈까?

신지: 고, 고마워.. 헌데, 괜찮은거야?

아스카: 응! 하지만 오랜만인걸! 좀더 여러 가지 이야기도 하고 싶고. 저기, 함께 놀러갈래?

신지: 응.

아스카: 앗. 미안~ 너무 많이 이야기하면 주인이 화내니깐.

신지: 그래. 호시노는 아르바이트 중이었지.

아스카: 전화번호를 써줄테니 다음번에는 여기로 전화해!

신지: 응.

아스카: 그럼, 손님. 살펴 가십시오. 에헤헷, 그럼 또 봐~

메모리얼 이벤트 (memorial event) no.1

나는 중학교 2학년의 여름, 요코하마의 중학교로 전학을 왔다. 그리고 호시노와 처음 만났다. 그녀는 밝고 명랑한, 이른바 반의 인기인이었다.



그 증거로, 언제나 남자아이들에게 둘러쌓여 있었다. 호시노는 새로운 것을 매우 좋아하는 잘 노는 아이였다.

예를들면, 새로운 유원지의 어트랙션이 생겼다고 들으면 바로 가보고, 새로운 과자가 인기가 있는 듯하다고 들으면, 재빨리 사서 먹어 보는. 그러니깐 그런 그녀의 책상 가운데에는 언제라도 정보지가 넣어지고 있었다. 반의 아이들은 그런 호시노를 귀중한 정보원으로 삼고 있는 듯 했다.

아스카: 앗, 이 가게는 상당히 Good인걸!

무엇이든 시험해 보는 실험파 호시노로부터 언제나 생생한 정보를 들을 수 있으니깐. 그래 그래. 데이트 장소를 보러 갈때는 반드시 반의 남자 몇 명과 나갔었던가. 그때마다 반의 문제가 되어서. 어랫? 분명 나도 넘어간 듯한 느낌이.

메모리얼 이벤트 (memorial event) no.2

나는 전학을 오고나서 곧, 호시노에게 함께 놀러 갈 제의를 받았다.

그때의 호시노는 볼링에 빠져있어서 휴일에는 반의 남녀 여러명과, 자주 볼링장을 다니고 있었다. 나는 제의를 한 호시노와 한팀을 이루어서 모두와 즐겁게 보냈다. 스트라이크와 스페어를 낼때마다 호시노와 하이터치로 기세를 드높이며... 볼링은 잘하지도 못하지도 않았지만, 호시노와 같은 팀이었으니까 어쨌든 매우 즐거웠다~

아스카: 역시, 지금의 마이붐은 볼링이야~ 무엇보다, 이 상쾌함! 견딜 수가 없는 걸!

호시노는 그런식으로 말했었다. 어쨌든 나는, 그런 호시노의 덕분에 곧 반의 아이들과 친해질 수 있었다. 게다가 그날을 시작으로, 나와 호시노는 터놓고 이야기를 할 수 있는 사이가 되었다. 호시노는 내가 그렇게까지 전학을 다녔기 때문에 지냈던 여러도시의 이야기에 매우 흥미를 가지고 있는 듯 했다. 가이드북에서는 나와있지 않은 새로운 정보를 들려줄때면, 언제나 눈을 반짝였었다. 우리들은, 마음이 잘 맞는 것인지, 몇시간을 이야기 해도, 서로에게 이야기가 떨어지는 일은 없었다. 어느듯, 나와 호시노는 어느사이엔가 다른 남자에게 놀림받을 정도로 가까운 사이가 되었다. 호시노에게는 보이프랜드가 많이 있어서 언제나 남자아이들에게 둘러쌓여 있었지만, 놀러갈 때에는 언제나 여럿이였다. 하지만 볼링을 칠때와 같이, 팀을 이룰때



는. 왠지 나와 호시노가 한팀이 되는 경우가 많았었다.

메모리얼 이벤트 (memorial event) no.3

그래. 마침 나의 전학이 결정되었을 즈음. 나는 호시노에게 제안을 받았다. 이별 기념으로 함께 영화를 보러 가자고. 어느날 방과후. 호시노는 복도에서 나에게 티켓을 전해주며 이렇게 말했다.

아스카 : 둘이서만 가는거야. 그렇지 않으면 의미가 없으니까. 그러니까, 이 일은 반의 누구에게도 말하면 안돼!라고.

영화의 자세한 내용은 가르쳐주지 않았지만 분명 그때의 평판으로는 인기작품이라고 말했다. 하지만. 이상한 것은 언제나 여럿이서 놀러가던 호시노가. 이 영화에 한해서는 둘만이서 가고 싶다는 것이었다. 이 데이트의 일은 비밀로 하도록 나에게 부탁하며. 나는 손가락까지 걸었다. 하지만. 나도 왠지 기뻤다. 전학 가기 전에 좋은 추억이 만들어지는 것같았고 무엇보다 호시노와 둘만의 비밀이



될 수 있을 것 같았으니까. 하지만. 그 약속을 결국 내가 깨어 버렸다. 약속 당일. 아버지의 회사 사정으로 이사가 예정보다 빨라져 버려서. 요란스럽게 짐을 싸는동안. 어느사이엔가 만나기로 한 시간은 지나가 버리고 있었다. 물론. 다급하게 호시노에게 전화를 했지만 시간에 맞추지 못했기에 통화는 하지 못했다. 곧 출발을 해야만 했기 때문에 결국. 나는 호시노와의 약속을 지키지 못하게 되어버렸다. 약속 시간에. 영화관 앞에서. 혼자서 멍하게 기다리고 있는 호시노를 상상하고, 나는 미안한 기분으로 가득찼다.

메모리얼 이벤트 (memorial event) no.4

기억하고 있지? 내가 전학을 가기 전에. 내가 함께 영화를 보러 가자고 한 약속. 하지만 결국 실현되지 못했어. 내탓에. 내가 제안을 한 주제에. 정말로 미안해. 하지만 난 말이야. 그 영화만은 너와 보러가고 싶었어. 게다가. 반의 누구에게도 너와 함께 영화를 보러간다고 알리지 않았어. 네게 말하지는 않았지만 그 영화말이야. 사실은 남녀가 함께보면. 반드시 커플이 된다는 징크스의 연애영화였어. 난. 너와 함께보면 혹시 너의 전학도 되돌릴 수 있지 않을까라고 생각하고 굉장히 기대하고 있었어. 하



지만 말이야. 나. 약속한 날에 갑자기 감기에 걸려서. 고열로 들어 눕게 되었어. 가위에 눌려서. 눈을 떴을대에는 이미 약속시간은 지나간 후였어. 그래도. 난 다급히 약속장소에 나갔었어. 하지만. 너는 이미 없었어. 당연하지. 그렇게 늦어버렸으니까. 할 수 없이 돌아가서 너에게 전화를 했지만. 아무도 받지않았어. 분명. 굉장히 화가 났을거라 생각해서. 난. 너무나 미안한 기분으로 그날 하루종일 침대 위에서 울었어. 같이 보기로 했던 영화의 예매권을 손에 꼭 쥐면서. 너의 마음속 깊이 사과했어. 난 말이야. 너에게 하루 빨리 사과하고 싶다고 생각했어. 하지만. 어쩔 수 없었어. 무리해서 밖에 나간 탓인가 감기가 도져버렸어. 겨우. 감기가 낳아서 학교에 출석했을때는에는 너는 이미 전학을 가버린 후였으니까.

편지(Letter) no.1

신지에게
이제 곧 문화제가 있어. 보러 와줘
-아스카-

편지 이벤트 (Letter event) no.1

아스카 : 앗, 여기 여기~!

신지 : 아스카.

아스카 : 정말, 늦었잖아! 설마 다른 여자랑 만나느라 늦은건 아니겠지?

신지 : 그, 그럴 리가 없잖아 (윽! 정곡을 찔렀다)

아스카 : 뭐, 상관없어. 세이카 여고에는 귀여운 아이가 많이 있으니깐. 하지만!!! 지금 내곁에는 더욱 귀여운 아가씨가 가까이 있으니깐…아, 그렇지. 지금부터 미스 세이카가 있는데. 물론, 나도 나갈테니깐, 응원 해줘~

신지 : 그래?

아스카 : 응, 탤런트 오디션을 받으면 좋은 담력 시험도 되고. 게다가, 여자학교의 문화제에는 꽤, 연예계의 스카우트가 들어오기 때문에 찬스도 되는걸.

신지 : 흐~음. 그래서, 어쩐지 수상쩍은 아저씨들이 꽤 많았던건가.

아스카 : 아하핫. 뭐 그렇지.

신지 : 그런데 아스카는 탤런트 지망생이었어?

아스카 : 엣? 말 안했어? 그래! 지금, 에스테를 통해 오디션을 받는거야 트레이드 넘버 1이니깐!

신지 : 그, 그래.

– 지금부터, 제 6회 미스 세이카 콘테스트를 개최 하겠습니다!

신지 : 슬슬 시작하는 것 같군. 아스카는 언제 나올까.

– 예 감사합니다. 그럼, 자음은 엔트리 넘버 7번 호시노 아스카짱입니다!

신지 : 앗, 드디어 나오는군.

아스카 : 예! 호시노 아스카입니다! 장래의 희망은 수퍼모델과 텔레비젼 탤런트가 되는 것입니다!

신지 : 아무리 봐도 역시 귀여운걸~ 상당히 좋은 결과가 나올 것 같아.

아스카 : 앗! 있다 있어! 야호~!

신지 : (윽, 이런 곳에서 부르다니) 야, 야호오오.

- 대회후 -

아스카 : 아~아, 아까운걸~ 조금만 잘했으면 우승인데.

신지 : 준우승도 충분하다고 생각하는데. 게다가 호시노는 굉장히 귀여웠는걸.

아스카 : 에헤헷, 고마워! 저기, 차 마시러가자! 오늘은 내가 살테니까!

- 찻집 -

아스카 : 저기말이야, 물어봐도 괜찮아? 너는 나에게 투표해 주었어? 그렇지 않으면 ?

신지 : 물론, 아스카를 써넣었는게 당연하잖아.

아스카 : 정말? 나를 써준거야?

신지 : 당연하잖아.

아스카 : 고마워 에헤헷, 기뻐. 하지만 사실은 너도 우승한 녀석에게 써넣었지?

신지 : 그런게 아니라니깐!

아스카 : 거짓말!

신지 : 거짓말이 아니야. 나는 아스카가 가장 귀엽다고 생각했으니까 아스카를 써 넣었어. 분명 모두, 보는 눈이 나쁜 걸꺼야 .

아스카 : 그, 그래. 그렇다면. 다행이지만. 그래도, 준우승인걸.. 조금 풀이 죽었어 이걸로는 분명 스카우터의 눈에도 들지 않았을꺼야~

신지 : 그럴까?

아스카 : 아아~ 탤런트가 되어 텔레비젼에 나오고 CD도 내서 활약하고 싶었는데.



신지 : 흐응. 그,그래

아스카 : 아아~ 뭔가 걱정하고 있었지?

신지 : 그, 그거야 뭐.

아스카 : 괜찮아, 내가 연예계에 들어가더라도 확실히 잊지 않고 상대해 줄테니까. 게다가 아까 스테이지에서 말을 걸어 주었잖아.

신지: 으응, 기뻤어. (주위에 눈총이 따가웠지만 말이야) 하지만 특별히.

아스카: 에헤헷, 내가 스타가되면 너도 분명 콧대가 높아질 껄.

신지: 뭐,뭐 그렇지..

아스카: 저기있잖아, 이제 어떻게 할까?

신지: 아스카에게 맡길게..

아스카: 그래? 그럼 자 결정. 도깨비집으로 가보실까요오오오오~!!

신지: 으,응.

편지(Letter) no.2

신지에게
잘지냈니? 나는, 잘지내.
에 그런데, 이번에 만날 수 없을까? 조금 이야기 하고 싶은것이 있어 요코하마에 온다면 방문해 줘..
-아스카-

편지 이벤트 (Letter event) no.2

아스카: 잠깐! 거기에 잘생긴 오빠!

신지: 응?

아스카: 아하핫, 뒤돌아 봤다! 하여간!

신지: 아스카.

아스카: 그, 그런데 말이야, 저기. 에.. 그러니까.. 저, 저기 말이야 잠깐 참배하러 가지않을래?

신지: 참배? 그래.

아스카: 정말? 그럼, 이왕이면, 큰 곳으로 가자!

신지: 으, 응.?

-잠시후-

신지: 계절외에는 처음 오는것인가.

아스카: 꼭, 너와 함께 오고싶어서.

신지: 아스카.

-잠시후-

신지: (오늘 아스카, 왠지 이상한걸~) 아스카.

아스카: 응?

신지: 왜 그래? 왠지 이상해!

아스카: 벼, 별로! 와, 맛있겠다! 저기, 돌아가서 뭔가 사갈까?

신지: 응. 후~우. (역시 이상해.)

-잠시후-

아스카: ....

신지: (상당히 오래 빌고 있다)

아스카: ....

신지: (........) 상당히 길게 기원했는데. 뭘 빌었어?

아스카: 안돼, 비밀이야.

신지: 왠지 수상한걸~

아스카: 저기, 나, 바다가 보고 싶은걸.

신지: 엣.

-해안-

아스카: 우와아. 저기 파도야. 까하하하하핫.

신지: 아스카, 기다려!

-잠시후-

신지: 후~우. 겨우 잡았다.

아스카: ....

신지: 왜 그래? 역시 뭔가 이상해 오늘 아스카는.

아스카: 알아버렸구나. 너에게는. 실은 말이야. 나, 전에 연예 프로덕션에 스카웃 되었어.

신지: 엣?

아스카: 탤런트가 될 수 없을까 하고 말을 들어서 그걸 고민하고 있어.

신지: 그, 그랬구나. 자, 잘됐잖아. 굉장하잖아

아스카: 잘됐다고. 정말로 그렇게 생각하는거야?

신지: 어째서? 하지만 탤런트가 되는 것은 아스카의 꿈이었잖아? 트렌트 넘버 1 이잖아?

아스카: 그건 그렇지만. 하지만, 만약 내가 연예계에 들어가 버리면, 이런식으로는 이제 만날 수 없게 될지도 모르잖아! 넌, 그래도 좋아?

신지: 아스카.

아스카: ....

신지: 물론, 좋지는 않지만. 하지만, 어쩔 수 없지. 그것이 아스카가 선택한 길이라면.

아스카: 그랬구나. 그정도 였구나. 나는 그만두라고 말하기를 바랬는데.

신지: 아스카. 난 그런식으로 말할 수 없어.

아스카: 응?

신지: 왜냐하면 굉장히 빛날테니까! 그 문화제의 스테이지 위의 아스카는.

아스카: .... 고마워. 너에게 그런



말을 들으니까 왠지 매우 기뻐. 미안해. 바보같은 말을 해서 나, 왠지 개운해진 느낌이 들어! 열심히 해볼게! 응. 연예계는 연예계! 그리고. 너는. 너니까.

신지: 아스카.

-잠시후-

아스카: 에헤헷, 아까의 너는 너무 멋있었어!

편지(Letter) no.3

신지에게
안녕. 잘 지냈어? 에. 그러니깐. 함께 보고싶은 영화가 있어 요코하마로 와줘. 기다릴테니까
-아스카-

편지 이벤트 (Letter event) no.3

신지: 미안, 아스카 기다렸어?

아스카: 앗, 으으응, 괜찮아 그것보다 고마워. 오늘 와주어서. 난 굉장히 즐겁게 기다렸어, 나와 둘이서만 그 영화를 어떻게 해서든 보고 싶었으니까.

신지: 아스카.

-회상-

아스카: 둘이서만 가는거야. 그렇지 않으면 의미가 없으니까. 그러니까, 이 일을 반의 누구에게도 말하면 안돼!

-현재-

아스카: 그럼 갈까. 천천히 걸어도 조금 시간이 있으니까.

-영화관-

아스카: 겨우 함께 볼 수 있겠구나.

신지: 으, 응. 아스카. 5년도 넘게 기다리게 해서 미안해.

아스카: 기다리게 한건 내쪽이야. 나는 네가 이 영화의 일을 기억해 준것 만으로도 정말로 기뻐.

신지: 아니, 그러니까, 그때일이.

아스카: 응? 뭐?

-띠리리리링-

아스카: 앗, 자, 시작한다~ 빨리 들어가자!

신지: 응.

아스카: ......

- 이제 곧 라스트인가. 상당히 감동적인 연애영화다. 아스카고 진지하게 보고 있고.

아스카: 앗. (꽉)

신지: 아, 아스카. (나의 손을 잡았는데. 무, 무의식적인걸까?)

-잠시후-

신지: 상당히, 좋은 영화였어.

아스카: 응.. 에헤헷. 나 굉장히 감동했어! 게다가, 지금 최고로 기뻐! 겨우 생각한대로 이루어졌어! 이 영화를 너와 함께 보기로 한 약속을.

-회상-

아스카: 저기, 언젠가 그 영화. 볼 수 있으면 좋겠어. 이번에야 말로 이번에야 말로., 두사람이 함께.

-현재-

아스카: 자. 이걸 봐.

신지: 엣. 그, 그건.

아스카: 응, 그때의 티켓. 계속 지니고 있었어. 아무래도 버릴수가 없어서.

신지: 아스카.

아스카: 정말로 미안해, 그때는.

신지: 아스카. 미안해.. 그때 나도 약속 시간에 가지 못했어.

아스카: 응?

신지: 사실은 말이야, 내쪽도 갑자

기 이사가 서둘러져서. 그래서.

아스카: 저, 정말? 정말로 너도 올 수 없었던거야?

신지: 으, 응, 아스카에게 전화 하는 것이 늦어버려서. 아마, 아스카가 집을 나간 후에..

아스카: 앗. 그랬구나. 어머, 그럼 엇갈린 것이었구나. 둘이서 멋대로 오해하고 있었어

신지: 응, 그렇네.

아스카: 에헤헤헷. 우스운걸. 둘이서 후회하고 있었다니.

신지: 정말이다.

아스카: 하지만 다행이야.

신지: 응? 어째서?

아스카: 왜냐하면, 덕분에 너의 기억속에 남은 여자아이가 될 수 있었기 때문에.



신지: 아스카.

아스카: 하지만, 징크스는 어떻게 되었을까?

신지: 응?

아스카: 으으응, 아무것도 아니야! 그래! 배고프지 않아? 돌아가는 길에 중국집에 들러서 뭐라도 먹을까? 자, 가자 가자!

신지: 으, 응.

편지 (Letter) no.4

신지에게

미안, 놀랬지? 전화를 할까도 생각했지만 왠지 부끄러워서 편지로 쓰는거야. 꼭, 다시 한 번 날 만나고 싶어. 만나서 하고 싶은 이야기가 있으니까 말이야. 다음 주말에 날 만나러 와줘. 부탁이야. 항구가 보이는 언덕 공원에서 기다릴 테니.

—아스카—

엔딩(Ending)

신지: 앗, 아스카.

아스카: 앗. 고마워.. 와 주었구나.

신지: 응. 그런데 할말이란.

아스카: 응, 저기 말이야. 놀라지 말고 들어줘 봄에 도착했던 이상한 편지 기억하고 있지?

신지: 응, 보낸 사람이 불명확한 편지. 호, 혹시.

아스카: 그래, 그 편지를 보낸것은 나야.

신지: 아스카가.

아스카: 미안해. 그런짓을 해서. 보낸 사람이 이렇게 가까운 곳에 있었다니. 놀랄지 모르겠지만 왠지 무서워서. 왜냐하면 그때는 아직 너와의 약속을 어겼다고 생각했으니까. 그래서 도저히 만날 수가 없었어.

신지: 괜찮아. 지금은 그것이 오해였다는 것도 알았고 게다가, 서로에게 엇갈렸다는 것도 이젠 알았으니까.

아스카: 고마워. 그리고 말이야. 나, 또 한가지 이야기 하고싶은 것이 있어. 이쪽이 훨씬 중요한 거야. 후~우. 잠깐 심호흡! 역시 긴장되니까!

신지: 아스카.

아스카: 미안해! 확실히 말할게! 난 너를 좋아해. 다른 어떤 남자에게 칭찬을 받아도 별로 기쁘다는 생각은 들지 않았어. 하지만 너에게만은 귀엽다라는 말을 듣고 싶어! 왜냐하면, 난 누구보다도 네가 좋으니까.

신지: 아스카.

아스카: 하, 하지만, 너는 어때? 나를 어떻게 생각하는지? 역시, 단지.

신지: 나도 아스카를 좋아해.

아스카: 엣. 저, 정말로? 굉장해 그 영화의 징크스는 진짜였을까?

신지: 징크스란, 그영화를 본 남녀는 커플이 된다는 거?

아스카: 응! 왜냐하면, 너도 나를 좋아한다고 말해 줄줄은 생각치 못했는걸!

신지: 징크스 인지 뭔지는 모르겠지만 아스카, 나는 그영화를 다 보고 생각했어. 아스카를 기억속의 여자아이로만 있게하고 싶지않다고. 아스카와의 일을 추억으로만 삼는것은 싫다고. 그래, 더이상 엇갈리기는 싫어. 아스카, 나는 너의 웃음을 언제나 독점하고 싶어. 다른 누구에게도 넘겨주고 싶지 않아.

아스카: 기뻐... 나 지금 무척 행복해.

신지: 아스카 좋아해.

아스카: 나도 너를 좋아해. 아주 아주 좋아해!

신지: 아스카.

아스카: 이제부터 나 모든면에서 노력할 거야.

신지: 하지만 아스카, 이제부터는 나 이외의 남자와 놀러가거나 하면 안돼.

아스카: 물론! 이제부터는 너만을 위해서 멋내고 화장하고 다이어트를 할테니.... 그리고 말이야, 나 그만둬버렸어. 연예계 진출!

신지: 응?

아스카: 왜냐하면 너와 만나는 시간이 나에게 훨씬 더 중요하다는 걸 깨달았으니까.

신지: 아스카.

아스카: 나, 너만의 여자가 되어줄게. 에헤헤..

신지: 아스카.

아스카: 앗.

신지: 눈 감아봐.

아스카: 으, 응.

-열마후-

신지: 저, 정말로 배웅하지 않아도 돼?

아스카: 응. 괜찮다니깐.. 아직 밝으니까.. 게다가 오늘은 꼭 너를 전송해 주고 싶은 기분일걸.

신지: 그, 그래..

아스카: 그럼 ...작별키스 해줘.

신지: 아,안돼 이런곳에서!

아스카: 아하핫, 역시 안돼?

신지: 안돼!

아스카: 에헤헤헷. 그럼 어쩔 수 없네. 다음까지 참지 뭐.

신지: 후~우.



아스카: 그럼 이걸 가지고 가! 응? 이건 아스카가 소중히 하는 반지잖아. 응 네가 가지고 있으면 좋겠어. 변치 않는 증거로 말이야.

신지: 고, 고마워.

아스카: 나는 다음번에 사줄꺼지?

신지: 으, 응 알겠어.

아스카: 후후훗.. 고마워.하지만 네가 지금 도쿄에 살고 있어서 정말 다행이야.~ 왜냐하면 매일 만날 수 있으니깐....

신지: 아스카.

아스카: 자.. 가.. 여기서 네가 보이지 않을때까지 전송할테니..

신지: 으, 응.. 그럼 바이바이!

아스카: 바이바이! 몸 조심해.

신지: 아스카.

스기하라 마나미(杉原 眞奈美)

캐릭터 데이터 (Character Data)



신장-158cm　B.W.H-78cm, 56cm, 81cm

생일-3월 12일　성좌-물고기좌　혈액형-A형

특징-몸이 약함, 그 때문에 별로 활동을 하지 못한다. 사람과 이야기 하는일도 능숙하지 못하고, 어딘가 쓸쓸한 인상을 준다. 온화한 성격이고, 그 덕분에, 생활의 스피드도 침착하고 조용하다. 대도시에서의 생활은, 그녀에게 있어서 그렇게 마음에 드는것은 아니지만, 그 시끄러운 가운데 있는 고요함을 발견하는 일로, 자신의 리듬을 유지하고 있다. 스포츠는 매우 서툴지만, 공부는 하나같이 성적이 우수하다. 또 감수성도 풍부해서 상대방의 기분을 잘 이해한다. 단지, 병약한 점과 집안에 틀어박혀 사색하는 점이 화근, 다소 등교거부의 경향이 있다.

좋아하는 것-고요한 물가, 어린새, 시집

싫어하는 것-시끄러운 것　주소지-카가와 현(타카마츠 시)

통학 학교-현립 시라이자카고교

이미지 칼라(Image color)-화이트(white)

취미-산림욕, 버드워칭, 시집 읽기

아르바이트-특별히 없음　소속 클럽-식물연구회(유령회원)

특기-상대의 생각 읽기, 동물과 마음을 통하는 일

[illegible]-화학, 식물학



1. 타카마츠 (高松)
2. 라이온 거리 (ライオン通り)
3. 타마모 공원 (玉藻公園)
4. 리츠린 공원 (栗林公園)
5. 메기 섬 (女木島) 야시마 (屋島)

재회

신지: 응, 저건?

마나미: 후후훗. 오늘도 잘 지냈니. 자, 먹이야. 사이좋게 먹어야해.

신지: 저, 저기.

마나미: 앗! 누, 누구시죠?

신지: 아, 아니, 수상한 사람은 아니고, 에 그러니까.

마나미: 서, 설마. 당신은, 중학교때 늘 함께였던.

신지: 응, 다시로야.

마나미: 역시. 기뻐요. 만나러 와 주신거죠?

신지: 응, 왠지 스기하라가 보고싶어서..

마나미: 너무나. 기뻐요. 나 같은걸 기억해 주시다니. 벌써, 그로부터 3년도 넘었군요.

신지: 응, 빠른걸.

마나미: 저, 저한테는, 너무나 길었는데.



신지: 엣?

마나미: 앗. 저기.. 아. 아무것도. 아니예요.

신지: 그. 그래. 그러고보니, 이곳도 꽤 변했구나?

마나미: 엣? 여, 역시 그렇게 생각하세요?

신지: 응. 왠지. 예전과 비교해서 푸른빛이 적어진 것 같은 느낌이.

마나미: 그, 그래요. 이 근처의 숲과 산도 점점 개발이 되어서. 어린 새들의 보금자리도 조금씩 줄어들었어요. 어린 새들의 수 자체도 줄어 버려서. 난, 아무것도. 아무것도 할수 없기에. 미안해요. 훅.

신지: 트, 특별히, 스기하라를 꾸짖을 필요까지는 없잖아! 저기? 울지마.

마나미: 저, 저기. 미안해요. 만나자마자 울어버리다니.

신지: 괜찮아, 하지만, 역시 여자아이에게는 웃는 모습이 어울려.

마나미: 아, 예. 저, 저기. 또. 와 주실거죠?

신지: 응, 물론!

마나미: 다행이다.

신지: 그래, 연락처를 가르쳐 주겠어?

마나미: 아, 예.

신지: 고마워. 그럼. 또 봐!

마나미: 저, 저기. 조심해서 돌아가세요.

신지: 응.

메모리얼 이벤트 (memorial event) no.1

나는 중학교 3학년때, 타카마츠로 전학을 왔다. 전학 후, 며칠이 지나 어느날, 나는 담임 선생님에게 부탁받은 일이 있었다. 몸이 약해서 학교에 결석하는 한명의 여자아이를 좀 도와주었으면 한다고. 그것이 스기하라였다. 스기하라는 결석때문에 반에서 별로 다른 아이들과 어울리지 못한 듯 했다.

어찌되었든 전학온 학생인 나라면 그녀도 안심하고 마음을 열지도 모른다고 선생님은 생각한 듯 했다. 나도 전학을 다니면서 여러번 반의 아이들과 어울리지 못한 일도 많아서 왠지 남의 일같이 느껴지지가 않았다. 그래서 그녀를 방문해 보기로 했다. 표면상의 이유는, 수업에서 나누어 준 중요한 프린트를 전해주는 것이었다. 게다가 우연히, 나의 집은 반에서 가장, 스기하라의 집과 가까웠다. 하지만, 처음 스기하라의 집을 방문해 보고 나는 너무도 호화로운 저택에 놀



라 버렸다. 스기하라는 낯가림을 한 듯 대부분 대화가 이어지지 못했다. 어쩔 수 없이 난, 한 두마디를 주고 받고, 바로 돌아가 버렸다.

마나미: 저, 저기. 고마워.

하지만, 그런 나를 스기하라는 2겹의 창문에서 쓸쓸한 듯 전송해 주었다.

메모리얼 이벤트 (memorial event) no.2

내가 처음으로 스기하라의 집을 방문했을 때, 창문가에서 본 그녀의 쓸쓸한 모습이 잊혀지지가 않아서, 그때부터 몇번이고 프린트와 전할 물건을 가지고, 스기하라의 집을 찾게 되었다. 스기하라는 오랫동안 학교에 나오지 못했지만, 내가 전학 온 학생이라서 그런 것일까, 이상하게도 오는 것을 거부하지는 않았다. 그것보다는 오히려 어쩐지 환영해 주고 있는 것 같았다. 그런식으로 내가 스기하라의 집을 다니게 되고 얼마간이 지나고부터의 일. 어느날, 학교의 야외수업이 있었고, 그 행선지가, 여기였다.

마나미: 저, 전, 여기에 있을테니까.

스기하라는 나의 제안에 응해서 출석해 주었지만 여전히 혼자서 시집을 읽고 있었다. 어쩐지 아직 반에 완전히 어울리지 못한 것 같았다.. 그때, 한가지 작은 사건이 일어났다. 우연히 반 아이가 어린 새를 발견했다. 그 새는 왠지 둥지를 떠날 준비를 끝내기 전에 둥지로부터 떨어져 버린 듯 했고 가엾게도 심한 상처가 있었다. 물론 곧 반 가운데서 학생들이 모여 어린 새의 주위를 둘러쌓지만 누구도 어떻게 해야 좋을지 몰랐다. 그때였다. 스기하라가 모두를 밀치고 그 어린 새를 구한 것은.

마나미: 모두 비켜봐! 큰일이야. 체온이 내려가고 있어. 따뜻하게 해주지 않으면....

주위의 아이들은 처음으로 보는 스기하라의 적극적인 언동에 놀라고 있었다. 결국, 선생님의 제안으로 그 새를 우선 학교로 옮겨서 간호를 하게 되었다. 학교에 돌아오는 길에 스기하라는.

마나미: 반드시 내가 치료 해 줄게. 반드시 넓은 하늘을 날 수 있도록 해 줄테니까.

그렇게 울면서, 새에게 말했다.



메모리얼 이벤트 (memorial event) no.3

그 상처입은 새를 구해주고부터 마나미는 매일 학교에 나오게 되었다. 나와 마나미 둘이서 그 새를 보살피게 되었으니깐. 지금 생각하면 그것도 전부 담임 선생님의 작전이었을지도 모르겠다. 어쨌든 나와 마나미는 일요일과 휴일도 상관없이 어린

새를 돌보러 학교에 매일 매일 나왔다. 그때문인가, 우리들의 보호아래 어린새는 점점 건강을 찾아갔다. 마나미는 '핏치'라고 이름까지 짓고 다정하고 열심히 간호를 했다. 그러던 어느날 마나미는 나에게 약속을 해 주었다.

마나미: 저, 만약 핏치가 건강하게 되어서 하늘 높이 날아가 준다면 열심히 매일 학교에 등교 하겠어요.

라고. 그것은 언제나 주위로부터 걱정을 받아온 마나미가 작은 새를 간호하는 일로, 자신을 걱정해주는 사람들도 얼마나 마음이 아팠는지 깨달은 이유에서였다. 핏치를 간호하면서 어느사이엔가 마나미는 정신적으로 성장하고 있었다. 그리고 점점 우리들이 보호하고부터 얼마간이 지난 일요일 아침, 핏치는 건강하게 하늘을 날아 오르고 있었다. 아쉬운 듯이 마나미의 곁을 2~3번 돌고나서 높은 소리로 한 번 울고나더니 넓은 하늘로 떠나갔다.

마나미: 다행이다. 정말.

마나미는 기쁨의 눈물을 흘렸다. 그 일은 나도 눈물을 흘릴 정도로 감동적인 사건이었다. 이별이 끝난후, 마나미는 내일부터 매일 학교에 나올거라고 나에게 웃으며 약속해 주었다.



메모리얼 이벤트 (memorial event) no.4

저, 저기. 기억하고 계세요? 그 약속. 저기, 핏치가 건강하게 날아 오르면 저도 확실히 학교에 나오도록 하겠다고 당신과 약속했죠. 칭찬해 주실거죠. 저 확실히 지키고 있었어요. 그것은, 당신의 메세지가 매일 아침 저를 도움해 주었으니까요. 핏치가 날아간 날 힘차게 등교했던 나에게 선생님이 가르쳐 주셨습니다. 당신은 오늘 아침 전학을 갔다고. 이제는 여기에 없다고......전 슬프고 쓸쓸해서 어쩌지도 못하고 교실에서 혼자 책상에서 다른 사람 모르게 울고 있었어요. 당신에게 안녕이라는 말조차 하지 못했으니... 하지만 그때 발견했습니다. 저의 책상에 새겨



져 있는 당신의 메시지를. [힘내] 라는 한마디였지만, 기뻤어요. 마지막까지 당신이 나를 걱정해주는 마음이 전해져 왔으니까요. 그때부터 매일 아무리 괴로운 일이 있어도 그 메시지를 보며 힘을 냈어요. 학교에 가서 그 책상을 보면 매일 당신을 만날 수 있을 듯한 느낌이 들었으니까요.

편지(Letter) no.1

저기, 갑자기 편지를 보내서. 미안해요. 혼자있는 것이 왠지 갑자기 불안해져서.만약, 타카마츠에 올 일이 있다면 들러주세요. 언제라도 기다리고 있으니까.

-마나미-

편지 이벤트 (Letter event) no.1

신지: 아, 있다 있어

마나미: ......

신지: 건강하게 잘 지냈니?

마나미: 예.

신지: .... 벼, 변함없이?

마나미: 예. 저, 저기. 미안해요. 왠지 당신 앞에 서면 너무 기쁜 나머지 말이 안나와서.

신지: 마나미.

마나미: 저, 저기.

신지: 엣?

마나미: 혹시 괜찮다면, 쇼도시마( )에 가 보시겠어요?

신지: 쇼도시마? 꽤 멀지 않아?

마나미: 아, 안돼요?

신지: 그런건 아니야! 마나미가 가고 싶으면 가볼까?

마나미: 다, 다행이다.

-쇼도시마-

신지: [24의 암상]인가. 으~음. 이런 상이 있었구나.

마나미: 후훗, 저도 예전에 읽어서 동경했어요.

-올리브 동산-

신지: 헤에~, 올리브 정원인가 왠지 드문걸?

마나미: 그, 그래요? 모처럼 왔으니까 들어가 보죠.

신지: 응.

-올리브 동산 산-

마나미: 아직 이곳에는 새들의 수가 많은 것 같아요.

신지: 진짜다. 으~음, 왠지 좋은 향기인걸~

마나미: 앗, 올리브네요. 정말. 좋은 향기.

신지: 하나 먹어보자.

마나미: 앗~ 아, 아직 무리에요!

신지: 퀘, 마, 맛이 없어.

마나미: 후후훗. 그래서 말씀드렸는데.

신지: 그, 그렇게 웃지마.

마나미: 하지만. 후후훗.

-메이볼카-

신지: 응? 왜 그래?

마나미: 왜, 왠지. 조금 무서워서.

신지: 괜찮아, 내가 곁에 있으니까.

마나미: 예, 예.

-창-

마나미: 꺄.

신지: 윽, 상당히 흔들리는걸?

마나미: 예, 예.

신지: 게, 게다가 눈앞에서 암반이 쫓아오고. 스릴 만점이걸.

마나미: 무, 무서워.

신지: 괜찮아, 내가 있으니까

마나미: 예, 예. 조금만 더 그쪽으로 가도 돼요?

신지: 으, 응.

-산 정상-

마나미: 와아아아. 아름다워.

신지: 정말이다, 굉장한 경치인걸.

마나미: 저, 저기..

신지: 엣?

마나미: 아까는 고마웠어요. 당신이 곁에 있어 주어서. 저 왠지, 굉장히 마음이 강해졌어요.

신지: 그, 그래.

-잠시후-

마나미: 이곳, 타카마츠치고는 아직 푸르름이 가득히.

신지: 도쿄로 치면, 타카마츠 역시 아직 푸르름이 가득하다고 생각하는데?

마나미: 그런게 아니예요! 점점, 산과 나무가 없어져서 많은 어린 새들이 둥지를 잃어버리고 있어요.

마나미: 우리집 근처도 곧. 하지만, 저 자신은 아무것도 할 수 없기에. 저 같은건, 정말 보잘 것 없고, 무력하니까.

신지: 마나미. 그런말 하면 안돼.

마나미: 엣?

신지: 아무것도 하지 않은채가 아닌, 자신이. 우리들이. 뭔가 할 수 있는 일을 찾는거야!

마나미: 스스로. 할 수 있는 일? 그렇군요. 울고 있으면 아무것도 할 수가 없군요. 고마워요. 어린 새들을 위해서 내가 뭔가 할 수 있는 것을 생각해 보겠어요!

신지: 마나미.



편지(Letter) no.2

건강하셨어요?
당신과 전망대에서 이야기 하고부터 이제는 충분하다는 느낌이 들어요. 그때는 얼마나 용기가 되었는지. 게다가 저도 겨우 발견했어요. 내가 할 수 있는 일을.
가까운 시일에 이곳에 오실 일은 없나요? 가능하면 당신이 도와주셨으면 좋겠어요.
당신이 오실 그 날을 즐겁게 기다리고 있겠습니다.
-마나미-

편지 이벤트 (Letter event) no.2

신지 : 마나미
마나미 : 앗.
신지 : 왠지, 힘이 넘치는 걸.
마나미 : 예. 겨우 발견했으니까. 저도 할 수 있는 일을.
신지 : 흐~음 (과연)

-잠시후-

마나미 : 후~우. 이걸로 그럭저럭 끝냈군요.
신지 : 꽤, 이쪽 저쪽 돌았는 걸.
마나미 : 미안해요. 당신도 같이 하게 해서.
신지 : 그런건 상관없어. 헌데, 이 둥지 전부 마나미가 손수 만든거야?
마나미 : 예. 당신에게 듣고서, 생각해 봤어요. 내가 어린 새들에게 해 줄 수 있는 일이 과연 무엇일까? 그래서, 작은 일일지도 모르겠지만 뭔가 해보자는 생각하에 둥지를.....
신지 : 과연. 이 둥지 덕에 이곳에도, 예전같이 새들이 많이 돌아왔으면 좋겠는걸.
마나미 : 예, 예.
신지 : 좋아, 그럼 마지막의 한 개를 달아 볼까나.
마나미 : 조, 조심하세요! 사다리.
신지 : 응, 괜찮아!
마나미 : 앗. 어린 새가 둥지에서 떨어진게 아닐까요. 이 나무에 이 새의 둥지있을 거예요. 근처에 없나요?
신지 : 엣? 앗, 정말이다! 둥지의 바로 근처에 진짜 둥지가 있어.
마나미 : 역시.
신지 : 기다려! 지금 갈테니까. 지금 내려.

-쾅-

신지 : 욱, 우와아아아.
마나미 : 괘, 괜찮아요?
신지 : 어, 어쨌든. 괜찮아. 발이 미끄러져 버렸어.
마나미 : 다행이다. 잘못되는 줄 알았어요. 어디 다친데는 없어요?
신지 : 으, 응. 조금, 발을 삔 것 같아. 하지만 괜찮아 자, 빨리 새를 둥지로 돌려보내.
마나미 : 안돼요. 또 떨어져 버리면.
신지 : 하지만.
마나미 : ....
신지 : 이대로는.
마나미 : 저, 제가 하겠어요.
신지 : 괜찮아?
마나미 : 예. 이 새를 위해서 할 수 있는 일을 하지 않으면. 하지만, 역시 무서우니까 여기서 지켜봐 주세요.
신지 : 으, 응.

-잠시후-

마나미 : 앗. 다행이다. 이젠 떨어지면 안돼. 확실하게 상처가 나으면 모두 함께 힘차게 나는거야.



신지 : 자, 잘하는데.
마나미 : 예. 무섭지만, 그 새들을 위해서라면. 게다가.
신지 : 게다가?
마나미 : 당신이. 지켜 봐 주었으니까.
신지 : 마나미.
마나미 : 앗. 일어 섰어요? 저, 저기. 제 어깨에 기대서.
신지 : 하, 하지만 괜찮아?
마나미 : 아, 예. 가요.
신지 : 으, 응.
마나미 : 후후훗. 왠지 여느때와는 반대로.
신지 : 엣?
마나미 : 제가, 이렇게. 당신의 옆에 서있다니... 저. 굉장히 기뻐요.
신지 : 마나미.

편지(Letter) no.3

그쪽은 별고 없으십니까?
당신과 만나고부터 꽤 상당한 시간이 흘렀네요. 그때 이후로 저는 계속 당신에게 도움만 받았군요. 하지만 덕분에 저도 예전의 울보에서 조금은 변한 것 같습니다. 게다가 결심했습니다. 지금까지 계속 당신에게 말하지 못한 일을 전하기 위해서 기다리겠습니다.
-마나미-

편지 이벤트 (Letter event) no.3

마나미 : 앗.
신지 : 마나미, 괜찮은 거야?
마나 : 아, 예. 오늘은, 죄송해요. 마음대로 말해서.
신지 : 괜찮아. 신경쓰지마.

-잠시후-

신지 : 흐~음. 그 새. 마나미가 보호해주고 있었구나.
마나미 : 예. 후후훗 이 새, 벌써 10번째 인걸요.
신지 : 그, 그렇게 많이?
마나미 : 예. 당신과 함께 핏치를 하늘로 돌려 보내고 부터. 전 혼자서 어린 새를 보호해서 많이 숲으로 돌려보내주었어요. 어린 새들은 말을 할 수 없으니까. 제가 구해주지 않으면 안된다고 생각해서.

-회상-

마나미 : 반드시 내가 고쳐 줄게. 꼭 넓은 하늘을 날 수 있도록 해줄테니까.

-현재-

신지 : 마나미는 다정하구나.
마나미 : 자, 힘내. 핏치. 자. 저기.. 이젠 괜찮으니까. 너는 이제 날 수 있어.
신지 : 다행이다. 무사히 날아 오른 것 같네.
마나미 : 네. 왠지 그날과 같이.
신지 : 엣?
마나미 : 당신과 둘이서, 처음으로 핏치를 하늘로 돌려보낸 그날과.
신지 : 벌써, 3년도 넘게 지났구나.
마나미 : 저, 저기. 전부, 당신의 덕분인걸요. 제가 이렇게 혼자서 조금은 뭔가 보람있는 일을 할 수 있는 자신감을 가지게 된 것은.
신지 : 마나미.
마나미 : 너무나 기뻤어요. 그때까지의 저는 누구의 옆에도 서지 못하고, 다른 사람을 귀찮게 할 뿐. 전 그런 인간이라고 생각했으니까. 하지만 당신은 가르쳐 주셨어요.. 스스로 하늘을 날 수 없어도 사람이 나는 걸 도울 수는 있다고. 이런 나라도, 누군가 에게 있어서 필요한 사람이 될 수 있다는 것을.
신지 : 나는, 마나미 자신이 확실히 나는 쪽의 인간이 될거라고 생각했어
마나미 : 고마워요. 기뻐요. .... 전. 더이상 울보가 아니에요. 당신에게 부담이 되고 싶지 않으니까.
신지 : 엣?
마나미 : 당신에게만은 미움받고 싶지 않으니까.
신지 : 마나미?
마나미 : 그러니까. 괜찮아요. 이제부터 혼자라도. 정말로 지금까지 용기를 주어서 고마워요.
신지 : 무슨소리야?
마나미 : 전. 계속 당신에게 감사를 하고 싶었어요. 그 꿈이 오늘 이루어졌으니깐 이젠 괜찮아요.

-회상-

마나미 : 그때, 당신에게 전할 수 없었던 저의 감동적인 기분. 언젠가 당신에게 확실히 전할 수 있으면 좋겠는데.

-현재-

신지 : 하, 하지만, 괜찮다니 뭘가.

마나미: 당신에게는 저보다 좀 더 멋진 여자아이가 있기때문이예요. 제발, 저의 일은 이제.

신지: 마나미! 무슨 말을 하는거야!

마나미: 하지만. 나 같은건 당신에게 아무것도 줄 수 없고, 그것만이 아니라 언제나 도움만을 받을 뿐. 역시 귀찮게만 할 뿐이니까.

신지: 마나미.

마나미: 하지만, 한가지만은 부탁할께요. 오늘만은, 아직 울보인채로 있게 해주세요. 조금만이라도.

신지: 마나미.

편지(Letter) no.4

신지님
저, 저기, 갑자기, 이런 편지를 보내어 죄송해요. 전화를 할 용기가 나지 않아서 편지를 씁니다.이전에는 그런말을 했지만 어떻게 해서든 다시 한 번, 당신을 만나고 싶습니다. 만나서 이야기하고 싶은 이야기가 있어요. 부탁합니다.. 언제까지라도 기다리겠습니다.
—마나미—

엔딩(엔딩(Ending))

신지: 앗, 마나미!

마나미: 앗. .... 와, 와주셨군요. 다, 다행이다.

신지: 이야기란? 무엇?

마나미: 아, 네. 그건. ....

신지: ....

마나미: ....

신지: 조, 조금 걸을까?

마나미: 아, 네.

-잠시후-

마나미: 전, 예전부터. 새가 되고 싶다고 생각했어요. 새들은 자신의 날개로 자유롭게 이넓은 하늘을 나는 일이 가능하니까.

신지: 마나미.

미니미: 전, 도와주고 싶었어요. 날아 오르도록. 약한 제 자신을 탈피시키기 위해서 미안해요. 보낸 사람이 적혀 있지 않았던 그 편지, 제가 보냈어요.

신지: 엣?

마나미: 미안해요. 용기를 내서 당신의 집까지 갔었지만 끝내 용기가 나지않았어요. 그래서.....

신지: 그랬구나.

마나미: 저, 저는. 저는. 당신을 좋아해요. 눈물이 나올 정도로. 좋아합니다.

신지: 마나미.

마나미: 울보는 졸업하기로 결정했지만 아무래도 당신을 잊을 수는 없어요. 보고 싶어 견딜수 가 없기에. 이 마음을 당신에게 전하고 싶었어요. 만약, 안되더라도.

신지: 마나미. 고마워. 기뻐.

마나미: 엣?

신지: 만약 그 편지가 없었더라면 나의 인생에 있어서 가장 소중한 여자아이를 잃어버렸을거야.

마나미: 거, 거짓말.

신지: 거짓말이 아니야. 이제부터 계속 마나미를 지켜 주고 싶어! 마나미 ......

신지: 마나미는 나에게 있어서 자신이 아무 옆에도 설 수 없는 여자아이라고 말했지만, 그건 틀렸어. 나는 마나미의 웃는 얼굴이 너무나 좋아. 마나미와 있으면 마음이 차 분해지고 힘이 솟아. 마나미를 지켜 주고싶. 지켜 주고싶은 마음이 있으니까, 나 자신도 강하게 될 수 있는 것이라 생각해.

마나미: 기, 기뻐요.

신지: 앗, 마나미. 울지마.

마나미: 미, 미안해요. 울보는 졸업했는데. 기뻐서 기뻐서. 눈물이 멈추지 않기에.

신지: 마나미. 그럼, 그럼.

마나미: 정말로. 정말로, 저를.. 저 같은 애를 좋아하는 거예요?

신지: 물론! 마나미가 아니면 안돼.

마나미: 기, 기뻐요. 이젠, 이젠 걱정 안해도 되겠어요. 당신이 어디에 있더라도.

신지: 응. 안심해. 나는 어디에도 가지 않으니까. 내가 지키고 싶은 여자아이는 내 생애에서 마나미 뿐이니깐

마나미: 예. 저도, 당신뿐입니다.

신지: 마나미. 눈을 감아.

마나미: 아, 네.

마츠오카 치에(松岡 千惠)

캐릭터 데이터 (CharacterData)



신장 - 162cm　B.W.H - 88(cm), 57(cm), 87(cm)
생일 - 11월 23일　성좌 - 전갈좌　혈액형 - AB형
특징 - 고집이 세고, 의지가 강하다. 아티스트를 꿈꾸고 있으며, 자신의 음악에는 강한 구애를 가지고 있다. 밴드에서는 보컬과 기타를 담당하고 있지만 본인의 희망은 기타 리스트로 (어코스틱과 일렉 양쪽) 나가는 일인 듯. 밴드의 실력은 상당한 것으로, 자기 동네에서 인기가 꽤 있다.
좋아하는 것 - 70년대 후반~80년대 후반의 브리티쉬 락, 바로크 음악
싫어하는 것 - 가요곡　주소지 - 후쿠오카 현(후쿠오카 시)
이미지 칼라(image color) - 검정(black)
아르바이트 - 라이브 하우스의 티켓값으로 벌어들이고 있다.(적자가 날 때도있다)
소속 부서 - 특별히 없음(밴드활동)
특기 - 기타연주　특기 과목 - 특별히 없음



1. 텐진 (天神)
2. 오오호리 공원 (大濠公園)
3. 채널 파크 후쿠오카 (キャナルパーク福岡)
4. 나카스 (中州)
5. 베이사이드 모모치 (ベイサイドももち)

재회

여자아이: 앗! 너는.

신지: 역시, 치에. 중학교때 함께였던 치에지? 나야. 신지!

치에: 놀랐어! 설마, 네가 우리들의 라이브를 보러 와 주다니.

신지: 마츠오카를 찾다가 거리에서 포스터를 발견했어.

치에: 그랬구나. 뭐, 이 곳에서, 우리들도 꽤 알려진 밴드니깐 말이야~

신지: 그렇구나.

치에: 그래! 우리들의 라이브 어땠어? 너의 감상을 들려줘!

신지: 으, 응! 굉장히 좋았어! 연주도 노래도 최고였고.

치에: 그래! 고마워! 그래, 모처럼이니깐 밴드의 멤버를 소개 시켜줄게!

신지: 엣, 으, 응.

치에: 모두! 얘가, 나의 중학교때 동급생이야!

신지: 자, 잘 부탁합니다. 신지입니다. 도쿄에서 왔습니다.

남자1: 헤에~ 여기가지 일부러.

남자2: 여, 잘 부탁해!

치에: 이것으로 너, 이 검은 고양이에서는 안면 통과다.

신지: 그, 그래.

남자3: 치에, 감격의 대면중에 미안하지만. 마스터가 할 이야기가 있다는군.

치에: 흐~음, 그래. 미안해.



신지: 응. 알겠어.

치에: 앗, 그래. 다음번, 후쿠오카에 올 일이 있으면 오기전에 전화를 해! 그렇게 하면, 꼭 만날 수 있을거라 생각하니까.

신지: 응, 그렇게 할께.

치에: 그럼 또 봐! 아, 조심해서 돌아가라구! Bye!

메모리얼 이벤트 (memorial event) no.1

나는 중학교 3학년 가을에, 후쿠오카로 전학왔다. 그리고 우연히, 치에 가까이에 앉게 되었다. 하지만 치에는 그 당시, 소위 문제아로 반의 학생들 뿐만 아니라 교사들로부터도 주의의 대상이었다. 그런 치에를 내가 처음으로 만난 것은 전학을 오고나서 얼마간이 지난 후였다. 반 아이들 모두 이대로는 출석일수가 미치지 못하게 되니까, 결국은 치에가 학교에 나온 것이라고 이야기 했다. 모두들 떨며 무서워하고 있던. 그런 공기를 눈치 챘는지, 학교에 온 치에는 누구와도 이야기 하지 않고 혼자서 음악을 듣고 있었다. 그렇게 해서 자신을 학교와 반으로부터 떨어뜨리고 있는 것 같았다. 하지만, 선입견이 없었던 나에게는 그런 치에의 모습이 단지 외로운 여자아이로 보였다. 나는 치에에게 말을 걸었다. 무슨 음악을 듣고 있어? 라고

치에: 엣? 넌 누구야?

치에는 그렇게 답했고 단지 놀란얼굴로 나를 바라보았다. 생각해 보면 그것이 나와 치에가 처음 말을 주고 받았던 순간이었다.

메모리얼 이벤트 (memorial event) no.2

내가 전학을 오고나서 얼마간이 지나 어느날의 일. 졸업식날 시행할 사은회의 실행요원을 결정하는 일이 있었다. 고쿠요오 중학교에서는, 졸업식이 끝난 후 졸업생들로부터 선생님과 선배에게 감사를 표하는 사은회를 여는 것이 보통이었다. 한데, 중학교 3학년이라고하면 수험생. 누구도 그런 귀찮은 일을 맡을려는 녀석은 없다. 그런 때, 반의 누군가가 말했다. 나와 치에가 하면 좋지 않을까 하고. 실은 그때, 나와 치에는 반에서 조금 소문이 있었다. 물론, 그런 사실은 없었지만, 실제로는, 내가 치에와도 다른 친구와 같이 대화를 하고, 그녀도 보통 그렇게 대해주었을 뿐이었다. 하지만, 단지 그것만으로도, 급우들에게는 둘은 특별한 관계로 보인 듯 하다. 분명, 나에게만은 치에가 마음을 열어 주고 있는 듯 하다고.... 어쨌든 나도 느끼고 있었지만 결국 다른 입후보도 추천도 없기에 자동적으로 나와 치에 두사람이 실행위원이 되어버렸다. 물론 치에는 화를 내며 자리를 박차고 그대로 교실에서 뛰쳐나갔다. 항의를 한 나에게 담임선생님은 이렇게 말했다. "이번기회에 실행위원을 확실히 하면 치에의 소행에는 눈을 감고 졸업 시킬 수 있다. 어떻게든 협력해 주지 않겠냐"고. 그런식으로 부탁을 받아서 어쩔 수 없이 나는 실행위원을 맡게 되었다. 치에는 학교의 체육관 뒤에서 설득하는 나에게 뭔가 좋은 계획이 있다고 짓궂은 웃음을 지으며 이렇게 말했다.

치에: 알겠어! 네가 그렇게 말한다면. 하지만, 한가지 조건이 있어!

메모리얼 이벤트 (memorial event) no.3

사은회에서 다른 반이 내놓은 것은 상당히 정리되지 못한 것 같았다. 하지만 우리들은 치에의 제안으로 사이사이 밴드 연주를 하기로 결정했다. 그래, 그것이 치에의 계획이었다. 처음에는 멤버가 모일지 어떨지, 걱정했지만, 치에는 어디서부터인지 같은 중학교에서 밴드를 좋아하는 녀석들을 모아왔다. 모두 교사에게는 의심을 받고 있는 녀석들이었지만, 락에 관한 열정은 누구에게도 지지않았다. 어라? 그러고보니 방과후의 연습날 치에는 나에게.

치에: 지금, 하루하루가 너무나 즐거워! 아앗, 이런 기분이 된 것은 분명 너의 덕분이야! 말로는 능숙하지 못하니깐 노래로 전할께! 너에게의 감사하는 마음을! 그렇게 말했다. 하지만 그 노래란, 어떤 노래였을까?

최고로 기분이 좋았어! 그 사은회! 담임 선생님 이외의 선생님들은 개거품을 물었고 학부형들역시 새파랗게 질렸어! 이른바 세대차이라는 느낌이었어. 하지만, 기뻤던 것은 선배들과 동급생이 하나가 되어서 기세를 드높여 주었어. 항상 나를 벌레 보는 듯한 눈으로 보던 엘리트반의

메모리얼 이벤트 (memorial event) no.4

녀석들마저, 주먹을 치켜 들었지. 난, 그때 처음으로 알았어. 노래가 지닌 위대한 힘을 그 추억이, 내가 지금까지 노래를 계속 부르는 이유중의 하나야. 알고 있어?

난 말이야, 사은회의 연주가 끝난 후, 사실은 굉장히 두근두근 했어. 그래, 나에게 있어서 또 한가지 소중한 스테이지가 기다리고 있었으니까. 기억하고 있지? 너에게의 기분을 노래로 전한다고 내가 말한 일. 처음으로 본심에서 가사를 썼어. 그리고 몇번이나 고쳐 썼고 말이야. 난, 그때 알았어. 마음을 노래로 전하는 어려움을 말이야. 하지만, 결국 전할 수가 없었지. 공연중지! 그래, 너는 사은회가 끝나고, 바로 떠나지 않으면 안되었으니까. 난, 그때는 아직 완성되지 않았다고 말했지만, 사실은 완성 되어 있었어. 그곡, 네가 떠나간 후, 옥상에서 혼자, 기타를 치면서 노래했어. 마음 속으로, 너에게 안녕을 말하며.

> **편지 (Letter) no.1**
>
> 신지에게
> 사실은, 너에게 특별히 상담할 일이 있어. 요즘은 연습 때문에 계속 검은 고양이에 있을테니깐 거기서 기다릴께.
>
> — 치에 —

편지 이벤트 (Letter event) no.1

치에: 무슨 소리야! 내가 열정이 없이 노래를 부른다니!

신지: 무슨일이지?

치에: 그건, 가사가 틀린 것은 미안해! 하지만, 그것으로 노래에 열정이 없다는 건 말은 지나치잖아!

남자1: 솔직해져! 치에의 노래에 열정이 없다는 것 정도는 우리도 알고 있어! 오랫동안 알고 지냈으니까!

남자2: 그런 박력없는 노래로는, 프로데뷰도, 라이브도 위험하다고!

치에: 시끄러! 남의 기분도 모르면서!

신지: 저, 저기.

치에: 응? 너, 넌.

신지: 미안, 바쁜데.

남자1: 쳇, 그랬군!

치에: 뭐라고! 이사람하고는 상관없잖아!

남자3: 이제 그만! 둘다 머리를 식혀! 치에, 손님이 왔잖아!

치에: 아아, 뭐.

남자3: 그럼, 우린 먼저 올라갈테니까.

치에: 으, 응.

- 밖 -

치에: 미안, 갑자기 꼴 사나운 모습을 보여줘버려서. 사실은 말이야, 지금 어떤일로 고민중이야.

신지: 상담하고 싶다는건 그 일?

치에: 응, 그래. 미안, 모처럼 와 주었는데.

신지: 그런건 상관없어.

치에: 나, 진심으로 상담해줄 상대가 없어서

신지: 멤버는?

치에: 엣? 아아, 이번일은 녀석들에게 상담 할 수 없어.. 사실은 말이야, 나 다른 밴드의 기타로, 프로데뷰 하지않겠냐 고 제안을 받았어.

신지: 엣! 괴, 굉장하잖아! 그런데, 치에는 어떻게 할거야?

치에: 물론, 그런일은 할 수없어! 모두를 배신하는 바보같은 짓!

신지: 그, 그런가.

치에: 나는, 밴드의 모두와 함께가 아니면 프로데뷰 따윈 하고 싶지 않아! 게다가 역시 기타를 치는 것만으론 싫어. 노래도 하고 싶으니깐 말이야.

신지: 그럼, 어째서 고민하고 있어?

치에: 그건. 찬스를 잡으면, 지금당장 도쿄에 갈 수있지 않을까 생각해서.

신지: 엣?

치에 : 앗, 오해는 하지마! 본래 음악가 지망에게 있어서 상경하는 것은 꿈이니깐!

신지 : 흐음, 하지만 역시 그런 것은 치에답지 않아!

치에 : 엣?

신지 : 그런 적당한 마음이었어? 그런 적당한 마음으로 사람들을 감동시키는 노래가 나올거라고 진심으로 생각한거야?

치에 : 그, 그건.

신지 : 나는, 멤버와 노래부르는 때의 치에가 가장 좋은걸!

치에 : .... 알겠어. 고마워! 네덕분에 눈이 띄였어! 그래, 난 무엇에 들떠 있던거지! 지금까지 모두들 함께 열심히 해왔잖아. 프로데뷰 가 걸린, 중요한 오디션을 앞에두고서, 어쩔수 없네! 하여튼! 나, 지금부터 멤버들에



게 사과하고 올게! 전부, 깡그리 얘기해서 한 번더, 모두들 열심히 하는거야! 걱정끼쳐서 미안해!

신지 : 괜찮아. 그것보다 프로데뷰란?

치에 : 응, 이번에 검은고양이에서 음악관계자를 불러서 오디션을 하거든.

신지 : 과연, 그것으로 눈에 들으면 데뷰가 가능하구나.

치에 : 뭐, 확률은 적지만, 하지만 프로 스카우트의 바보같은 의견은 듣고 싶지 않으니까. 오늘은 정말 고마웠어! 기다려줘. 조금 시간이 걸릴지도 모르지만, 나, 반드시 프로가 되어서 상경해 보일테니까!

신지 : 으, 응.

편지 이벤트 (Letter event) no.2

치에 : 앗, 와주어서 고마워!

신지 : 치에.

> **편지(Letter) no.2**
>
> 신지에게
> 가까운 시일내에 프로데뷰가 걸린 오디션 라이브가 있어. 그래서, 폐를 끼쳐서 미안하지만 네가 들으러 와 주었으면 좋겠어. 그럼, 기다릴께.
>
> -치에-

치에 : 네 덕분에 멤버들과도 다시 하나가 되었고, 오늘은 열심히 하겠어! 절대 후회하지 않도록 마음대로 노래 할테니까, 마지막까지 지켜봐줘!

신지 : 응, 힘내!

- 이윽고 관객의 열광적인 환성속의 라이브는 대성황 속에 그 막을 내렸다.

업계1: 연주는 일정수준 이상이었지만 노래가말이야.

업계2: 으~음, 뭔가 이렇다 하는 것이 없는걸~

신지 : (상당한, 혹평을 받던데)

업계1: 그래, 한마디로 하자면, 너희들의 노래에는 마음이 없어.

신지 : (어라? 웃고 있다?) 치에.

치에 : 앗, 응? 왜 그래 그런 얼굴을 하고서?

신지 : 아니, 하지만 지금.



치에 : 뭐야 들은거야? 응, 실패야! 아직 프로가 될려면 멀었어.

신지 : 하지만, 표정이 밝은 걸?

치에 : 엣? 그건 그래! 지금의 우리들의 모든 것을 다한 결과이니까. 그래도 안된다면 방법이 없잖아!

신지 : 그런가.

치에 : 고마워. 그렇게 신경써 주는 것은 너뿐이야! 우리들 좀더 연습해서 반드시 지금보다 훨씬 더 좋은 밴드가 되어 보일테니까, 기대해 보라구!

신지 : 응.

치에 : 이제부터 말이야.

신지 : 엣.

치에 : 가까운 시일내에, 내가 예전에 만들었던 노래를 들어주지 않겠어.?

신지 : 으, 응.

> **편지(Letter) no.3**
>
> (라이브티켓만이 온다.)

편지 이벤트 (Letter event) no.3

- 라이브 현장 -

신지 : 치에~ 최고~!

치에 : 앗.

신지 : 어라? 어떻게 된거지?

치에 : 여기에, 모처럼이니까 모두에게 나에게 있어서 중요한 노래를 들려주겠어 아핫~

신지 : 치에..

- 그것은 마음에 배어드는듯한 슬프고 아름다운 러브송이었다. 나에게는 그것이 그 노래의 의미를 곧 알게 되었다. 그것은 그 중학교때 결국들을 수 없었던 치에의 오리지날 송이었다.-

- 공연후 라이브하우스 -

신지 : 치에.

치에 : 어땠어. 그 노래?

신지 : 고마워, 최고로 멋졌어.

치에 : 에헤헷, 어울리지 않는다고 생각할지 모르지만 그때의 마음을 전부 노래에 담았어. 그래, 그때의 난 어느사이엔가 너에게 마음이 끌렸었어.

신지 : 치에.

치에 : 고마워!~ 이걸로 꿈이 이루어져서! 너에게 그 노래를 들려주는것 이었으니까.

편지 이벤트 (Letter event) no.4

> **편지(Letter) no.4**
>
> 신지에게
> 편지같은걸 보내서 미안! 전화로는 조금 어려워서. 어떻게해서든 다시한번 널 만나고 싶어 만나서 이야기하지 않으면 안될 일이 있으니까 미안하지만 만나러 와주지 않겠니? 라이브가 끝난후 검은고양이에서 기다릴테니까..
>
> -치에-

엔딩(Ending)

신지 : 앗 치에..

치에 : 앗 와주었구나.. 고마워

신지 : 그 편지를 받고서 만나러 오기로 했어..

치에 : 미안..

신지 : 그런건 괜찮지만 꼭해야할 이야기란 무엇?

치에 : 확실히 말하겠어

치에 : 사실은 나 작년의 봄 널 만나러 도쿄까지 갔었어.

신지 : 엣? 그럼 그 편지는.

치에 : 응, 내가 보낸거야..하지만, 갑자기 너에게 있어서는 굉장히 귀찮은 일이 아닐까라고 생각해서, 그래서.

신지 : 그랬었구나..

-중략-

치에 : 기,기뻐..

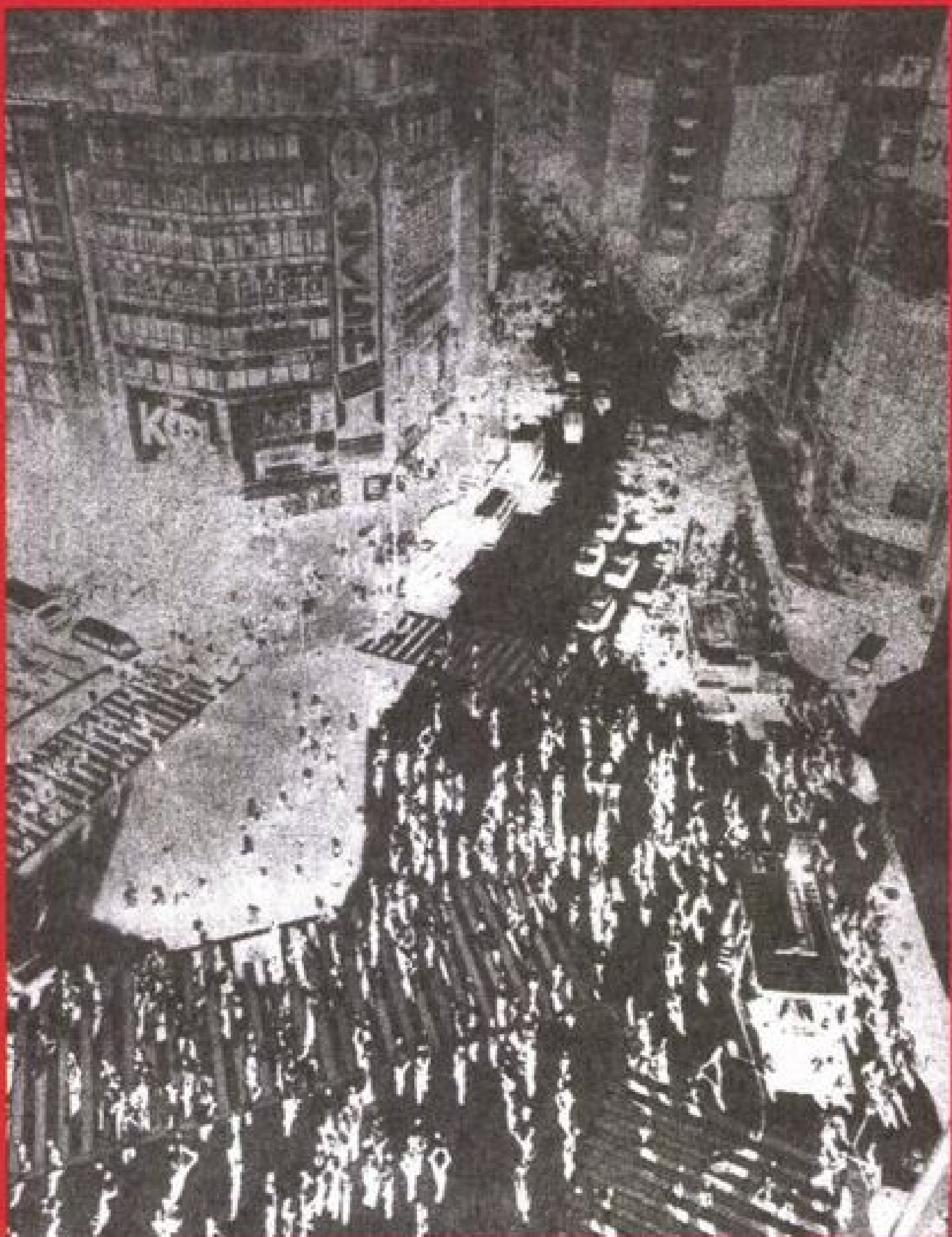
신지 : 치에? 울고 있는거야?

치에 : 아, 아니야? 나역시 여자인걸! 기, 기뻐! 너무나! 네가 나를 선택해준 것이 그 노래가 나의 마음이 너에게 전해졌다는 것이!

신지 : 치에..

치에 : ...





거리 (街)

- 춘소프트 최초의 차세대 영상소설

SFC용 '제절초', '카마이타치의 밤'과 같은 사운드노벨로 유명한 춘소프트에서 새로이 발매한 '거리'. 이전 작품들과 비슷하긴 하지만 스토리간의 연관성을 살린 '잽(ZAP) 시스템'을 도입하고 실제 배우들을 출연시키는 등 변화된 부분도 상당하다. 8명의 주인공이 오고가는 거리 속으로 우리도 한번 뛰어들어가보도록 하자.

■제작사:춘소프트
■장르:사운드노벨
■발매일:98년 1월 22일
■발매가:5800엔

그래픽	★★★★★
조작감	★★★★
스토리	★★★★
연출	★★★★
사운드	★★★
소장가치	★★★★

잠깐! 사운드노벨이란?

'사운드노벨'에서 '노벨'은 바로 영어의 'NOVEL(소설)'이다. 즉, 사운드노벨은 게임기로 즐길 수 있는 영상소설이라고 어림잡을 수 있다(사실 '노벨'이라고 읽는 것은 일본식 발음으로 가능하다면 '나블', '노블' 정도로 읽는 것이 좋을 것이다). 하지만 이 장르는 단순히 정해진 내용을 플레이어가 보기만 하는 일방적인 내용이 아니다. 플레이 도중에 주인공이 내뱉을 대사를 고른다던지 행동을 선택한다던지하는 방법을 통해 내용이 분기되어 나가게 된다. 하지만 게임 제작자 측에서 보았을 때 목표는 설정되어 있으며 그 목표에 걸맞는 결말을 보는 것이 이 장르의 진정한 목적이라고 할 수 있다.

주인공 소개

앞서도 말했듯이 이 게임에는 8명의 주인공이 있다. 이들은 이 게임의 배경이 되는 '시부야(澁谷)' 내에서 처음에는 전혀 모르는 사이지만 게임내에서 서로 알게 되기도 하고 영향을 주기도 한다.

이메미아 케이마 (雨宮桂馬)



소년계 형사인 케이마는 빠찡코와 게임을 매우 좋아한다. 케이마는 어느날 우연히 역앞의 광고판에서 수상한 메시지를 주목하게 된다. 그는 그것을 대사건의 예고라고 단정짓고 독자적으로 수사에 착수하게 된다.

우시오 마사미 (牛尾政美)



예전에 야쿠자에서도 한자리를 했던 우시오. 하지만 이제 그는 손을 씻은 몸이다. 우연히 한 강도사건에 휘말려 경찰에 쫓기는 몸이 된 그는 그와 똑같이 생긴 탤런트로 오인받고 사라진 탤런트 대신 촬영현장에 합류하게 된다.

우마메 진타로 (馬部甚太郎)



연기 생활 17년에도 불구하고 단역만을 맡고 있는 우마메. 그러던 어느날, '독주최선전'이라는 인기 드라마의 중요배역을 얻게 된다. 하지만 촬영중에 우연히 도망중인 강도를 만나게 된다. 공교롭게도 그 강도와 함께 도망치던 인물은 그와 똑같이 생긴 우시오라는 인물이다. 그는 우시오로 오인받고, 우시오 대신 경찰에 쫓기게 되는데...

이치가와 후미야스 (市川交靖)



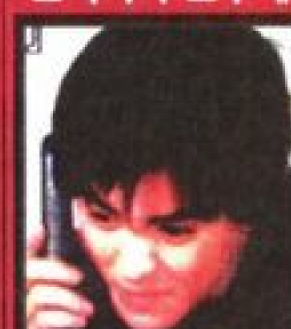
비인기 작가인 이치가와는 각본가로서는 인기를 누리고 있다. 하지만 스스로는 왠지 자신의 각본에 대해 혐오감을 느끼고 있는 듯하다. 그 이유는 그가 각본을 써놓고 잠이 든 후 깨어보면 자신이 써놓은 각본은 사라져있고 자신은 본적도 없는 각본이 대신 놓여있기 때문이다.

호소노 요시코 (細井美子)



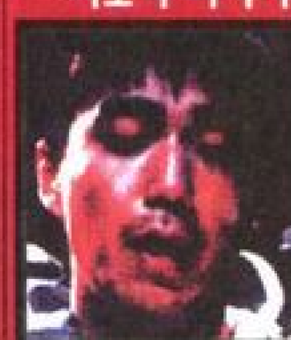
유일한 여성 주인공. 그녀는 맛있는 음식 먹기를 매우 좋아한다. 덕분에 체중은 현재 64킬로. 그러한 식성에는 그녀의 애인마저 질려버렸다. 결국 요시코의 애인은 그녀에게 '5일내로 17Kg을 빼지 않으면 헤어지겠다.'라는 경고를 하게 된다. 애인과 헤어지고 싶지 않은 요시코는 필사적으로 다이어트를 하게 된다.

토비사와 요우헤이 (飛尺陽平)



성적이 뛰어나고 스포츠에도 만능인 전 학생회장. 학교의 스타로서 여학생들로부터 인기를 한몸에 받고 있다. 하지만 어느날 한 여자가 그의 아이를 가졌다면서 나타난다. 그리고 설상가상 같은날 과거의 여자친구가 토비사와의 아들이라면서 한 아기를 데리고 나타나게 된다.

시노다 마사시 (篠田正志)



평범한 대학생인 마사시. 취직자리도 구해놓아 평화롭게 세월을 보내고 있는 그의 앞에 '일요일'이라는 이름의 수수께끼의 협박자가 나타난다. 협박에 굴복하여 수수께끼의 조직, '칠요회(七曜會)'에 가입하게 된 마사시. 그곳에서 그는 일요일에게 명령받은대로 다른 사람들을 협박하게 된다.

타카미네 류우지 (高峰隆士)



프랑스 외인부대에 소속된 류우지는 몇 년전 가족들에게 아무런 말도 없이 일본을 떠나 외인부대에 들어갔다. 자신의 존재에 대해 의문을 갖고 일본으로 비밀리에 귀국한 류우지. 자신을 찾기 위한 그의 몸부림이 시작된다.

게임을 시작하자.

우선 CD를 넣고 게임기를 작동시키면 초기화면이 나올 것이다. 스타트 버튼을 누르면 세이브 파일이 저장되어 있는 세권의 책이 나타난다. 여기서 세이브 파일을 고르면 된다.


이 것이 세이브 파일을 선택하는 화면이다


이곳이 게임의 배경인 시부야

게임을 위한 기본지식

세권의 책이 나와있는 화면에서 아무런 저장이 되어 있지 않은 책을 골랐을 때나 저장이 되어 있는 책에서 X 버튼을 누르게 되면 게임에 대한 간략한 설명을 볼 수 있다. 여기서는 그 내용을 정리해보았다.

'거리'의 진행방법

'거리'에는 총 8명의 주인공이 등장한다. 이 게임의 목적은 주인공 전원의 5일간 이야기를 완성시키는 것이다. 다만 우시오(牛尾)와 우마베(馬部)의 경우만은 3일간의 스토리로 되어 있다. 8개의 스토리는 어느 것부터라도 시작할 수 있게 되어 있다. 그리고 이야기를 전개해나가다 보면 '배드엔딩(バッドエンド)'이나 '계속(つづく)'이 되어 더 이상 진행이 되지 않는 경우가 있다.

'배드엔드'는 선택되어 있는 주인공, 본인의 행동이 직접 원인이 되는 경우도 있지만 다른 주인공의 행동에 영향을 받는 경우도 있다. 본인의 행동에 원인이 있다면 본인의 선택분기점에서 다시 시작하면 계속 진행할 수 있다. 하지만 다른 주인공의 행동이 원인이라면 영향을 준 주인공의 스토리를 선택하여 그러한 행동이 일어나지 않도록 내용을 진행한 후 다시 '배드엔드'가 되었던 주인공의 스토리를 진행하면 '배드엔드'가 되지 않을 수 있다.

'계속'이 되어 진행이 안되는 경우에는 다른 주인공의 시나리오로부터 '재핑(ZAPPING)'해야만 한다. '재핑'이란 어떤 주인공의 시나리오로부터 다른 주인공의 시나리오로 바로 이동하는 것을 말한다. 빨간 X표시가 나와있는 경우에는 아직 재핑할 수 없다는 뜻이므로 재핑해야할 인물의 시나리오를 재핑이 되기 이전까지 내용을 진행시켜 두어야만 한다.

'거리'에서는 8명의 시나리오를 1개씩 별도로 진행시켜나가는 것이 아니고 앞서 말한 것과 같은 방식으로 '배드엔딩'이나 '계속'과 같이 끊어지는 부분들을 이어지도록 플레이어가 진행시켜나가게 된다. 앞서 말했듯이 '거리'에는 총 5일간의 시나리오가 준비되어 있으며 1일째의 사나리오를 마치게 되면 '2일째로 계속(2日目につづく)'라는 메시지가 나오게 된다. 8명의 시나리오 모두를 1일째까지 마치게 되면 드디어 2일째의 시나리오로 돌입하게 된다. 그리고 2일째 이후는 앞서와 마찬가지로 진행된다.

'팁(TIP)'에 대해

게임화면에 나오는 문장 속에는 파란색이나 녹색으로 표시된 단어가 들어있는 경우가 있다. 이들이 바로 '팁(TIP)'이 되는 단어들이다. 파란색은 '어구'나 '장소'와 관련된 단어에 관한 것이고 녹색은 주로 '등장인물'에 관한 단어이다. 이러한 '팁'이 나오게 되면 X버튼을 눌러 그 단어에 밑줄이 생기도록 한 후 A버튼을 누르게 되면 그 단어에 관한 설명을 볼 수가 있다. 만일 한 화면 내에 2개 이상의 '팁'이 나온 경우에는 X버튼을 여러번 누르면 그 때마다 밑줄의 위치가 변하게 되므로 단어를 선택한 후 A버튼을 누르면 될 것이다.

녹색으로 표시된 '팁' 중에는 앞서 설명했던 '재핑(ZAPPING)'이 가능한 것이 존재하며 이는 앞서 말한 것처럼 '계속(つづく)'을 해결하는 열쇠가 된다. 따라서 녹색으로 표시된 '팁'은 반드시(!) 체크하도록 해야할 것이다.

'책갈피(しおり)'에 대해

책갈피는 우리가 일상적으로 사용할 때와 마찬가지의 역할을 한다. 즉, 내용 도중에 책갈피를 꽂아두면 언제든지 그곳으로 돌아갈 수 있다. 즉, 쉽게 말해서 임시 세이브라고 생각하면 이해하기 쉬울 것이다. 따라서 중요한 분기점과 같은 곳에 책갈피를 꽂아두면 '배드엔딩'이 나오게 되어 다시 선택을 해야할 때 책갈피를 꽂아놓은 곳으로 다시 이동하면 바로 재선택을 할 수 있으므로 편리하다. 참고로 책갈피는 모두 14개까지 사용할 수 있다.

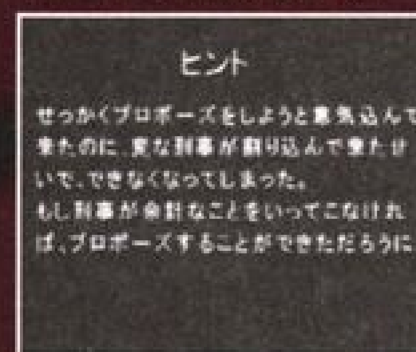
'다시 읽기'에 대해서

내용을 읽다가 앞부분을 다시 읽고 싶을 경우가 있을 수 있다. 이러한 경우에는 Y버튼을 누르면 앞부분을 다시 읽을 수가 있다. 이 경우 다시 읽고 있는 부분은 글자가 노란색으로 표시된다. 이때 다시 원래 읽고 있던 페이지로 돌아가고 싶은 경우에는 B 버튼을 '다시 읽기'를 이용하여 돌아간 앞부분으로 완전히 이동하고 싶을 경우에는 A버튼을 누르면 된다.


다시 읽고 있는부분은 노란 글씨로 표시된다

'가이드(ガイド)'에 대해

'거리'는 앞서 말했듯이 총 5일간의 스토리로 구성되어 있다. 하지만 춘소프트에서 플레이어들의 편의를 고려하여 1일째의 스토리에서는 여러가지 가이드를 제공하고 있다. 첫 번째는 '배드엔딩'이 되었을 경우에 이를 회피할 수 있는 힌트를 제공하게 된다. 두 번째 가이드는 중요한 내용이나 분기점이 나와있는 장면에서는 화면 우측 하단에 빨간 느낌표 표시가 나오게 해놓은 것이다. 따라서 1일째의 스토리에서는 이러한 마크가 나와있을 때 책갈피를 꽂아두면 좋을 것이다.



1일째의 배드엔딩 후에는 힌트가…


우측 하단의 느낌표 표시를 주목하라

'거리' 클리어를 위한 조언

'거리'에서는 총 8명의 주인공이 등장한다. 하지만 이들 각각의 시나리오는 별개의 것이 아니다. 이 8명은 모두 연관되어 있으며 이 8명의 시나리오를 적절하게 이어나가야만 내용을 제대로 전개해 나갈 수 있다. 따라서 이 게임에서는 수많은 시행착오를 거치고 플레이어 스스로 어떤 행동이 적절한 행동인지 생각해나가면서 진행해야만 한다. 여기서는 진정한 엔딩을 보기 위해 도움이 될만한 전략을 소개해보고자 한다.

● 방법 1

가장 단순한 방법으로 여러가지 분기점이 생겼을 때, 그중 하나를 선택했더니 배드엔딩이 되었다면 다시 그부분에서 다른 선택을 하면 될 것이다.


경우 1 : 선택을 했더니 배드 엔딩이?


방법 1 : 다시 이부분에서 다른 선택을 하도록 하자.

● 방법2

방법 2 는 재핑(ZAPPING) 시스템을 이용하는 다소 복잡한 방법. 진행 도중 다른 주인공이 개입된 것이 이유가 되어 배드 엔딩이 되어버렸다면 재핑 시스템을 이용하여 개입된 주인공의 시나리오를 플레이하여 개입되지 않도록 해놓는 것이다. 예를 들어 우시오가 케이마에게 붙잡혀버리고 끝나게 되는 경우를 접했다고 하자. 그러면 다시금 케이마의 시나리오를 진행하여 케이마가 우시오를 발견하지만 무시하고 지나가는 방향으로 진행한다. 그 후 다시 케이마의 시나리오를 진행하여 이전에 케이마에게 붙잡히게 되는 부분까지 진행하면 다른 방향으로 진행되는 것을 알 수 있을 것이다.



경우 2 : 케이마에게 잡혀버린 우시오



방법 2 : 잽 시스템을 이용하면 붙잡히지 않는다

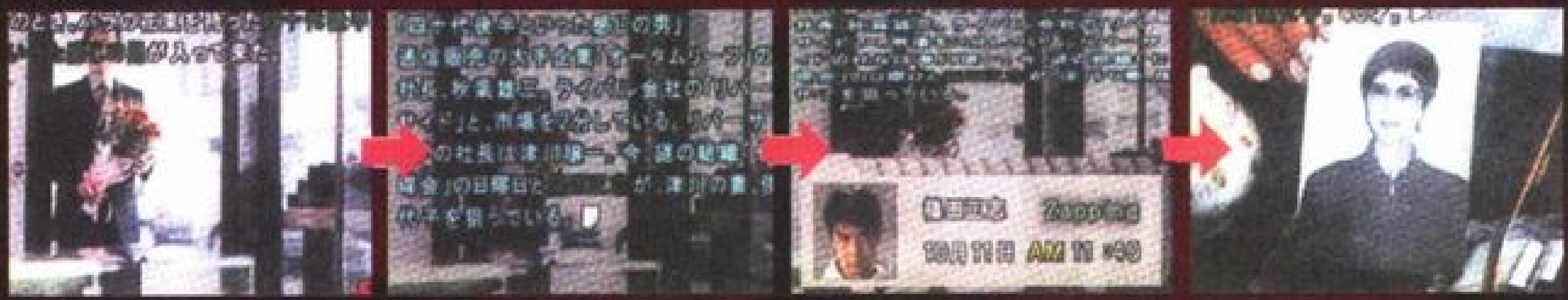
경우 3 :



● 방법3

계속(つづく)이라는 메시지가 나오면 일단은 그 이후의 내용을 볼 수 없다. 이제 다른 시나리오에서 재핑을 해야만 한다. 이 때는 계속이 나왔을 때의 시간을 잘 기억해두도록 하자(현재 시간은 START버튼을 누르면 알 수 있다). 그리고 다른 인물의 내용을 진행하다가 팁(TIP)에서 재핑 (ZAPPING)이라고 나오고 X표가 되어 있지 않다면 재핑이 가능한 것이다.

방법 3 :



잠깐! 진정한 엔딩을 위한 도우미들

1) 책갈피

총 14개를 사용할 수 있으며 끼워둔 곳으로 언제든지 이동할 수 있다. 책갈피 메뉴를 사용하고 싶을 때는 START 버튼을 누르면 되며 이를 해제하고 싶을 때는 다시금 START 버튼을 누르면 된다.



책갈피 메뉴 :
1. 책갈피를 꽂는다.
2. 여기부터 읽는다.
3. 책갈피를 뺀다.

2) 다시 읽기

단순히 다시 읽는 것뿐만 아니라 아예 이전 상황으로 돌아가는 것도 가능하므로 분기점에서 새로이 선택할 때 편리하다.

3) 시간/주인공 선택

이 게임에서는 직접적으로 주인공과 날짜, 시간을 지정하여 주인공 사이의 시나리오를 넘나들 수 있다. 이를 이용하여 다른 인물의 영향으로 배드엔드가 되었을 때, 배드 엔드의 원인을 해결한 후 다시금 배드엔드가 되어버린 인물의 시나리오를 수정할 수 있다. 이는 초기의 인물 선택화면에서나 스토리 진행중에나 언제든지 START버튼을 누르면 이용할 수 있다. A버튼을 누름에 따라 인물, 날짜, 시간을 선택할 수 있으며 B버튼이 취소버튼이다. 선택이나 중요한 팁이 나왔을 때 그 시간을 메모해둔다면 개수 제한이 있는 책갈피보다 유용하게 사용할 수 있을 것이다.



주인공과 시간을 정하자

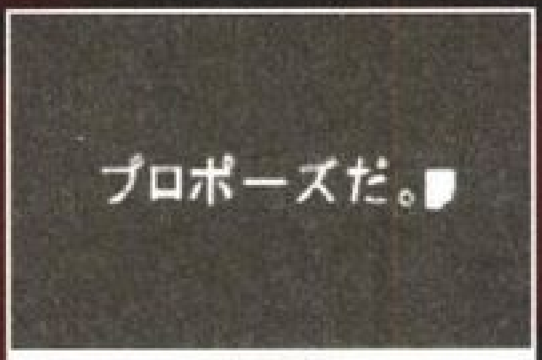
게임의 진행 요령

지금까지의 설명만으로는 이 게임이 어떤 식으로 진행되는 지 완전히 이해하기 힘들 것이다. 따라서 지금부터 앞부분의 내용을 가지고 게임이 어떤 식으로 진행되는 지 예를 들어보도록 하겠다.

▶ 예제 1

우선 우시오(牛尾)로 진행을 해보도록 하자. 우시오로 진행을 시작하면 '프로포즈다!(プロポーズだ)' 라는 메시지로 시작되게 된다. 우시오는 인물 소개에서도 말했듯이 보석상점에서 일하는 아가씨를 연모하여 그녀에게 프로포즈를 하러 가고 있는 중이다. 하지만 길을 건던 도중 우시오는 한남자와 부딪치게 된다. 그 남자는 바로 주인공 중의 하나인 '이치가와(市川)'. 우시오는 아무런 반응도 없이 걸어가는 그에게 화가 난 나머지 그의 어깨를 붙잡고 기다려보라고 불러세운다. 그런데 그 순간 이치가와는 갑자기 쓰러져버린다. 아무것도 안했는데 갑자기 남자가 쓰러져버려 당황하는 우시오. 그 때, 돌연 한 형사(이 사람은 바로 주인공 중의 한명인 '케이마(桂馬)')가 나타난다. 그는 길을 가다가 야쿠자처럼 생긴 우시오의 외모를 보고 그에게 접근해 온 것인데 마침 그 순간 우시오와 부딛쳤던 이치가와가 쓰러져버린 것이었다. 아무런 죄가 없는 우시오는 저항하게 되고 그 때문에 케이마의 보물 1호인 소형 컴퓨터가 떨어져버리게 된다. 이에 화가난 케이마는 우시오를 체포하게 되고 우시오의 스토리는 여기서 끝나게 된다.

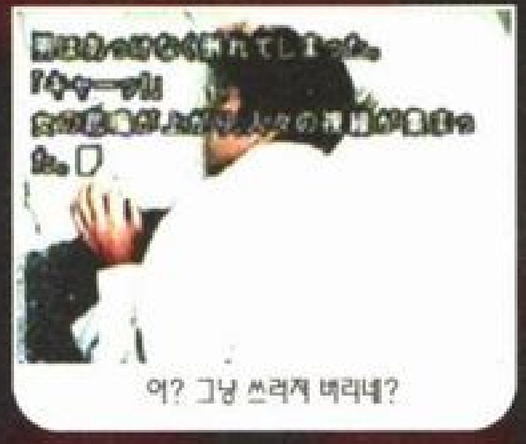
자, 얼마나 황당한가. 여기까지 플레이어는 아무런 선택권이 없다. 단지 버튼을 눌러 자막을 읽어왔을 뿐이다. 그런데도 결과는 '배드엔드 No.1'



프로포즈다!



이치가와와 부딪치게 되고

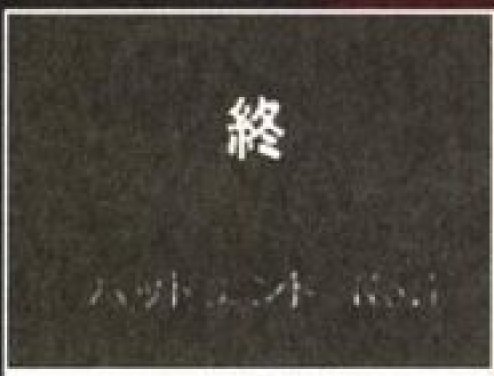


어? 그냥 쓰러져 버리네?



갑자기 나타난 케이마


체포되고 만 우시오



배드엔딩이 되고 만다

▶ 해결 1

이 부분은 이제 다음과 같이 해결하도록 한다. 우시오는 이치가와에게 아무런 잘못을 하지 않았다. 이치가와의 스토리를 진행해보면 알겠지만 그는 스트레스를 너무 많이 받아서 제정신이 아닌데 마침 그 순간 우시오가 어깨를 두드려 스트레스가 폭발하여 제풀에 쓰러지고 만 것이다(사실 죽지는 않았다). 따라서 우시오가 체포된 이유는 갑자기 나타난 형사, '케이마'에게 있다. 사실 그에게도 우시오를 체포할 아무런 혐의가 없는데 우시오가 저항을 하다가 자신이 아끼는 소형 컴퓨터를 부서져버렸다는 이유로 그를 체포한 것이다. 케이마의 스토리를 진행시켜보면 그가 우시오의 모습을 발견한 직후 분기점이 나오게 된다. 선택 A는 자신은 소년계 형사이지만 어른이라도 예전에는 소년이었기 때문에 수상한 자라면 자신이 조사를 해봐야 한다는 내용이다. 즉 A를 고르게 되면 그는 우시오에게 접근하게 되고 우시오의 스토리의 결과와 마찬가지로 내용이 전개되게 된다. 참고적으로 우시오를 체포해가면 그는 질책을 받게 되고 (당연한 결과다. 자신의 컴퓨터를 망가뜨렸다고 체포하는 것은 어디까지나 월권행위(!)) 이에 화가난 케이마는 사표를 던지고 형사직을 그만두게 된다. 그 후 그는 게임을 좋아하는 자신의 취미를 살려 방송계에 진출하게 되고 내용은 끝이 난다. 선택 B는 자신은 소년계 형사이기 때문에 어른에게는 신경 쓸 필요가 없다는 내용이다. 이 선택을 하게 되면 케이마의 스토리는 이부분에서 우시오와 상관없이 진행된다. 케이마의 내용을 이런 방식으로 진행시킨 후 다시 우시오의 시나리오를 진행시켜보면 이치가와가 쓰러진 후에도 케이마가 나타나지 않는다. 그 결과 이치가와가 갑작스레 쓰러지는 바람에 곤란해진 우시오는 그 자리에서 급히 도망치게 되고 예정대로 보석상점으로 향할 수 있게 된다.


분기점에 도달. 우측 하단의 느낌표에 주목


방송계에 진출한 케이마

여기까지 읽었다면 이제 어느정도 거리가 어떤 방식으로 진행되는지 이해가 갔을 것이다. 이제 또 한가지 문제는 '계속(つづく)'을 해결하는 재핑(ZAPPING)인데 이는 내용을 진행시켜 나가는 도중에 설명하도록 하겠다.

이제 본격적으로 게임을 시작해보도록 하자. 그전에 필요한 것 몇가지를 말하면, 1일째에서는 재핑(ZAPPIN)을 하는 곳은 내용 설명중에 그 상황과 재핑에 관련된 팁(TIP)을 적어두었다. 그러나 2일째부터는 단순히 재핑이 가능한 시간대만을 표시하였으니 관련된 팁은 스스로 찾아보기 바란다. 덧붙여 1일째를 플레이할 때는 재핑이 가능한 팁이 나왔을 때 시간대를 메모해두는 것이 좋을 것이다. 그리고 이 게임 내에는 여러가지 선택점이 나온다. 내용에 영향을 미치지 않는 선택들에 대해서는 굳이 적지 않았으며 중요한 선택의 경우에도 대부분 게임 내에 나오는 문장 그대로 적지 않고 간단히 선택의 결과로 나오는 행동이나 대사를 적어두었으니 오해없기 바란다.

1일째

街 케이마

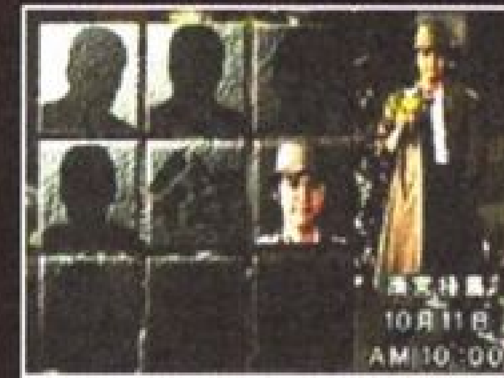
앞서 예제를 보았으니 아무도 처음에 우시오로 플레이하지는 않을 것이리라 믿는다. 우선은 케이마로 플레이를 해나가도록 하자. 케이마로 시작하면 그는 근무중이다(그의 근무에 대해서 잠시 짚고 넘어가자. 소년계 형사가 하는 일의 대표적인 예는 불량학생의 선도이다. 예를 들면 수업을 땡땡이치고 나온 학생들을 잘 타일러 학교로 돌려보낸다던지 무단 결석을 일삼는 학생들을 다시 학교에 나가도록 유도하는 일 등이 소년계 형사의 할 일이다). 그는 '케이마'라는 자기 이름과 게임을 좋아하는 자신의 취미를 조합하여 '게이머 형사'라고 불리우기를 좋아하는 인물이다(게이머의 일본식 발음은 '게에마'이고 '케이마'를 읽을 때는 주로 '케에마'에 가깝게 읽는다). 앞서 예제에서 살펴본 것처럼 그는 야쿠자를 닮은 우시오를 발견하고(사실 우시오가 원래 야쿠자였던 것은 인물 소개에서 이야기했다) 분기점에 도달하게 된다. 여기서 B를 선택하여 우시오를 무시하고 지나가도록 하자.

그러면 그는 컴퓨터 통신을 이용하여 자신이 선도중인 '가이'라는 소년에게 학교를 가라고 권유하지만 가이는 들은체도 안한다(사실 둘은 친구처럼 지낸다). 그와의 통신이 끝난 직후 선배 형사인 '시오리(麻生しおり)'를 만나게 된다. 그 때, 갑자기 거리의 광고판에 등장한 '폭파(爆破)'라는 단어. 그 이후 이어지는 문구는 도저히 이해할 수 없는 암호같은 내용이었다. 이는 뭔가의 '폭파예고'라고 단정짓는 케이마. 그 순간 누군가가 그의 뒷통수를 강하게 후려친다. 그 인물은 바로 소년계의 선배 형사인 '고로이치' 그는 그 선전이 '독주최선전(獨走最善戰)'이라는 드라마의 선전이라면서 근무나 제대로 하라고 호통을 친다. 그리고 시오리에게는 케이마를 잘 감시하라고 일러두게 된다.

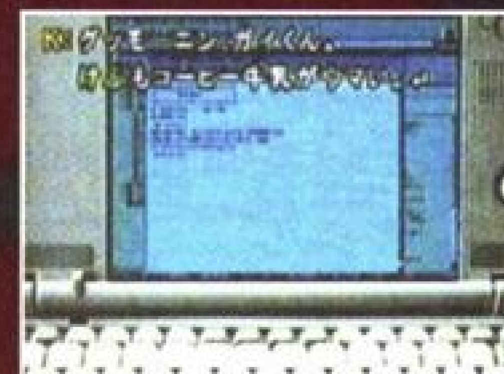
그 후 케이마는 시오리와 함께 주변의 오락실들을 순찰하게 된다. 그러다가 '라스베가스'라는 오락실에 들어선 케이마는 시오리에게 뭔가 수상한 물체를 발견했다면서 한 UFO 게임기계를 향해 달려가게 된다. 그러면서 케이마는 '우와앗!'이라고 외치면서 놀라게 되는데...

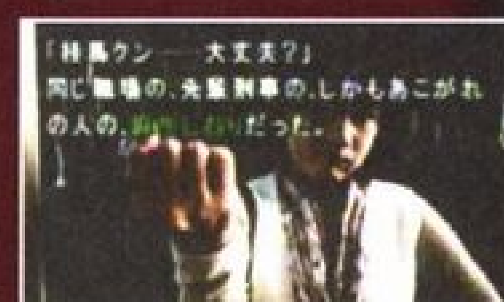
이 순간 화면이 어두워지면서 '계속(つづく)' 이라는 메시지가 나오게 된다. 일단 케이마의 스토리는 여기까지밖에 진행할 수가 없다. 이후는 바로 재핑을 통해서만 이어나갈 수 있게 된다.

그러면 일단 케이마의 스토리는 여기까지만 진행하도록 하자.


케이마로 시작하자


커피우유를 좋아하는 케이마

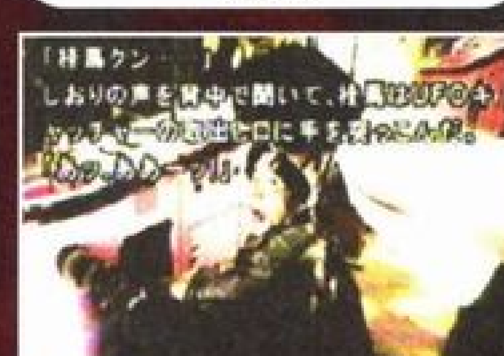

열심히 근무(?)중


이 사람이 시오리



'폭파?'


"정신 차려!"

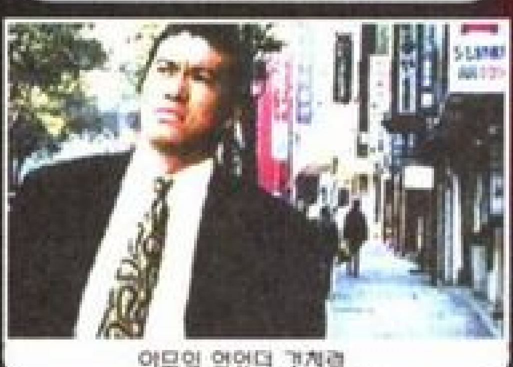

우와아앗~!

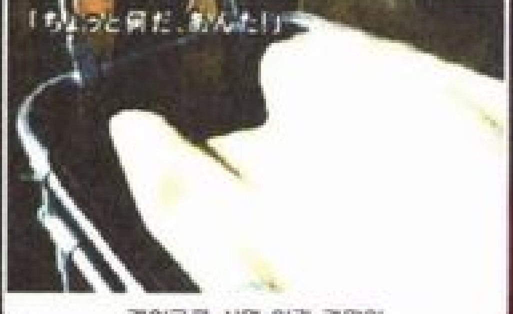
우시오

이제 우시오를 체포할 '케이마'를 해결했으니 우시오의 스토리를 진행하도록 하자. '계속'이란 메시지가 나오면 다시 인물을 선택하는 화면으로 돌아오게 된다. 여기서 우시오를 선택하자. 그러면 아까 예제에서 나왔던대로 진행된다. 다만 이치가와가 쓰러진 직후 케이마가 등장하지 않고 우시오는 무사히 그 자리에서 도망칠 수 있게 된다. 그곳에서 도망치면 우시오는 다시금 프로포즈에 대한 생각만을 하게 된다. 그의 계획은 '보석상점 점원인 그녀에게 대신 보석을 골라달라고 한 후, 그것을 사서 그 보석으로 그녀에게 프로포즈한다!'이다. 그러던 그는 뭔가 선물을 사들고 가면 좋겠다는 생각을 한다. 여기서 바로 분기점이 등장한다. 선택 A는 케이크를 산다, 선택 B는 꽃을 산다이다. 여기서는 B를 선택하도록 하자. 만일 케이크를 사게 되면 케이크를 사는데 시간을 낭비하게 되어 케이크를 산 후 보석점에 가면 보석상점의 그녀는 싸늘한 시체가 되어 있다. 우시오가 도착하기 직전 보석점에 들어온 강도가 그녀를 쏘고 도망가버린 것이다.



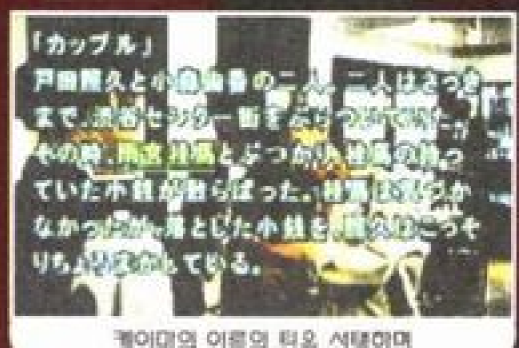
우시오를 선택하자


아무일 없었던 것처럼...

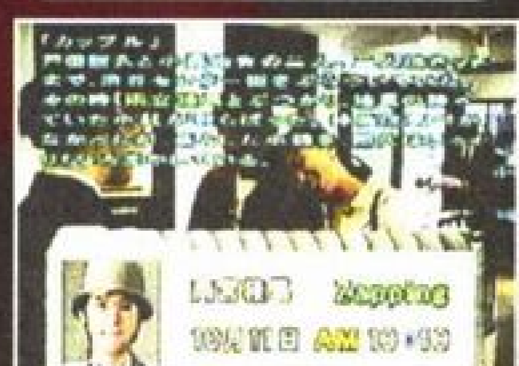

케이크를 사면 이런 결말이

꽃을 사들고 상점에 들어선 우시오. 상점에 들어선 순간, 주의해야한다! 상점 내부의 화면으로 전환이 되면 어떤 커플이 보석을 고르고 있는 장면이 나오게 되는데 우측하단을 살펴보면 느낌표가 나타나 있을 것이다. 그리고 그들의 대화가 나오게 된다(이들 커플은 자주 등장하는 인물들이며 이들의 대화는 다른 글자체로 표현된다). 그들의 대화의 6번째 줄을 보면 '커플(カップル)'이란 단어가 색깔있게 팁(TIP)표시가 되어 있는 것을 알 수 있다. 반드시 X를 누르고 A를 눌러 팁을 보도록 하자. 만일 실수로 지나가 버렸다면 Y버튼을 눌러 다시 읽도록 하자. 그리고 이 부분에 책갈피를 1개 꽂아두도록 하자. '커플'이란 팁을 살펴보면 팁의 내용속에 또다시 '팁(TIP)'이 있음을 발견할 수 있다. 그 단어는 다름아닌 조금전까지 플레이했던 아메미야 케이마(雨宮桂馬)의 이름이다. 다시 X버튼을 누르고 A를 누르도록 하자. 그러면 드디어 재핑(Zapping) 메뉴가 등장하게 된다. 이곳으로부터 아까의 '계속' 이후로 재핑이 가능한 것이다. 여기까지 읽었다면 재핑에 대해서 거의 이해가 갔을 것이다. 이제 재핑을 하여 다시 케이마의 스토리로 이동하도록 하자.


'커플(カップル)'란 팁을 선택하자



케이마의 이름의 팁을 선택하면

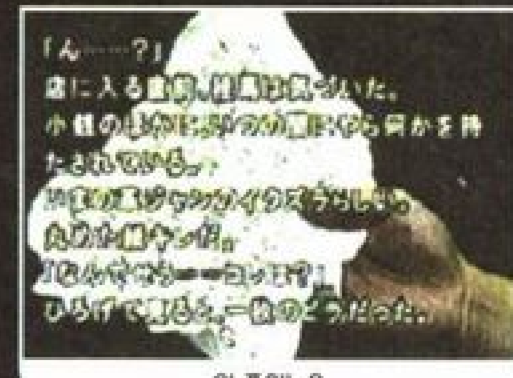


재핑 메뉴가 뜬다

케이마

아까 케이마는 UFO기계로 달려간 후 비명을 질렀다. 이에 놀란 시오리가 케이마에게 무슨 일이냐고 물으면 케이마는 기계에서 손을 뺄수 없다고 야단이다. 이는 케이마의 장난. 주위 사람들의 시선에 창피해진 시오리는 오락실에서 나가버리고 이에 케이마는 시오리를 떨궈내는데 성공했다고 좋아한다. 케이마는 언제나처럼 오락실에서 '가이'와 만나기 위해서 오락실로 향한다. 그순간 한 커플(바로 우시오의 스토리에서의 커플이다)과 부딪쳐 동전을 떨어뜨리게 된다. 동전을 줍던 케이마는 자기도 모르는 사이에 어떤 종이조각이 자기손에 쥐어져 있음을 알아채게 된다. 종이를 펼쳐보니 놀랍게도 그 종이에 적힌 내용은 아까 광고판에서 보았던 암호와 같던 수수께끼의 광고문구였다. 그냥 무시한채 종이를 버리려고 하는 순간 아까 광고판에서 나왔던 것과 같은 선율이 어디선가 흘러나오게 된다. 이를 들은 케이마는 형사생활 25년만에 처음으로 뭔가 불안한 예감을 갖게 된다. 서둘러 경찰서로 돌아가는 케이마. 케이마는 그곳에서 자신의 오랜 친구인 전설의 귀신형사, '누마타 타케요시(沼田岳義)'를 만난다. 케이마는 현재 자료실 주임으로 있는 그에게 조언을 구하고 싶었던 것이다. 그에게 그 종이쪽지를 보이면 그는 전혀 놀라지 않으며 '그건 광고선전문구 아니야?'라고 반문한다. 그러면서 그도 역시 받았다면서 케이마에게 같은 내용의 종이쪽지를 내보인다. 허탈해진 케이마는 인사를 하고 다시 오락실로 향한다. 가이를 만나기 위해서였다. 가이와 대전게임을 시작하려는 순간, 가이는 급한 일이 떠올랐다면서 어디론가 가버린다. 어쩔 수 없이 혼자서 게임을 즐기는 케이마. 그 순간 갑자기 뒤에서 음침한 얼굴의 사나이가 나타난다. 마치 시체와 같은 모습을 한 그자는 케이마가 하고 있는 게임에 도전을 해온다. 2 : 1의 스코어로 승리하는 케이마. 그 음침한 사나이는 '재미있었다'라는 말을 남기고 돌아간다. 그 때 어느샌가 돌아온 가이가 케이마에게 이젠 죽었다면서 놀려댄다. 이유를 물어보니 그 남자는 자신을 이긴 사람은 반드시 죽여버린다는 것이었다. 또한 그는 대단한 실력의 해커로 자신과 대전을 해주지 않으면 해킹 등의 방법으로 끝까지 괴롭힌다고 했다. 그정도까지 이야기를 들었을 때 고로이치를 발견한 가이는 재빨리 도망을 가고 케이마 역시 뒷문으로 도망치게 된다. 하지만 뒷문에는 시오리가 기다리고 있었다.


좋아하는 케이마


이 종이는?


이 소년이 '가이'


이, 이자는?

혼날 것을 각오하는 케이마. 하지만 시오리는 혼은 내지 않고 갑자기 이전의 광고문구가 적힌 종이를 내보인다. 그녀 역시 그것을 구한 후, 진짜 폭파예고가 아닌지 걱정하고 있던 것이었다. 하지만 케이마는 그녀에게 걱정하지 말라면서 자신이 경찰서까지 돌아갔던 이야기를 해준다. 결국 둘은 괜히 헛짚었다고 생각한 후 다시 오락실들을 순찰하게 된다. 그러던 중 케이마는 세명의 소녀를 발견하게 된다. 그 때는 당연히 수업중일 시간. 다시 말해 그 세명의 소녀는 학교를 땡땡이치고 있는 셈이었다. 여기서 분기점(!) 선택 A는 가만두지 않는다. 선택 B는 자신은 소년계 형사이므로 소녀는 신경쓸 필요없다는 내용이다. 여기서 선택 A를 고르게 되면 케이마는 소녀들을 학교로 데려가게 된다. 그리고 시계가 1시를 가리키는 순간, 대폭발이 일어나고 스토리는 끝나버리게 된다. 따라서 여기서는 선택 B! B를 선택하게 되면 케이마는 커피우유를 사기 위해 편의점에 들르게 된다. 편의점에서 커피우유를 사가지고 나오다보면 어떤 남자가 '독주최선전(獨走最善戰)'이라고 적힌 물건을 들고 전화를 하고 있는 모습을 볼 수 있다. 여기서 주의해야할 것은 전화

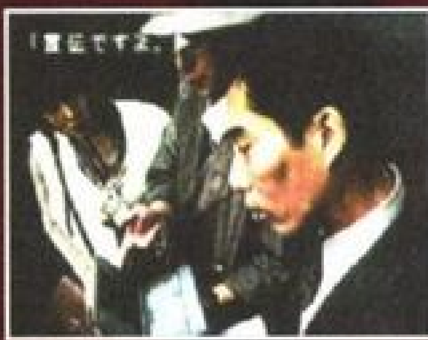
장면이 나올 때, '작가선생님(作家センセイ)'이라는 팁(TIP)단어에 주목해야 한다. 이 팁의 내용을 보면 이치가와 후미야스(市川文靖)라는 재평이 가능한 팁단어가 나온다. 하지만 아직 이치가와의 내용을 진행시키지 않았기 때문에 아직 재평할 수는 없다. 나중에 이곳부터 재평을 해야한다는 것을 기억하고 책갈피를 꽂아두도록 하자. 전화를 하고 있는 사람은 바로 그 드라마의 프로듀서. 케이마와 시오리는 프로듀서에게 독주최선전의 광고가 아주 독특했다고 말을 한다. 그런데 그 프로듀서는 자기는 그런 광고를 한 적이 없다고 이야기를 한다. 뭔가 수상함을 느낀 케이마. 그는 뛰기 시작한다. 시오리는 그를 좇아가 무슨 영문이냐고 물어본다. 케이마는 이 문구는 분명히 폭파예고이며 그 시간은 바로 1시라고 단언한다. 케이마는 그 증거로 수수께끼의 문구에 적혀있는 '13의 종(十三の鐘)'이라는 단어를 제시했다. 그러던 중, 자료실 주임인 타케요시가 그곳에 나타난다. 그는 경찰서의 팩스에 이상한 내용이 전해져왔다면서 그것을 케이마에게 보여준다. 그 내용은 'Q1. 혼란을 막고 싶다면 두뇌를 옮겨라.'라는 내용이었다. 케이마는 그것이 범인이 준 힌트라고 말하면서 암호를 풀어나간다. 여기서 중요한 분기점이 나온다. 그 내용은 암호를 해석하는 방향으로 선택 A는 '한문으로 해결할 수 있다.' 선택 B는 '영어로 해결할 수 있다.' 선택 C는 '머리가 아파서 모르겠다.'이다. 여기서는 B를 선택하도록 하자. 선택 B를 고르면 케이마는 혼란은 '카오스(CHAOS)'라는 오락실의 이름을 말하고 '두뇌'란 '갓 브레인(GOD BRAIN)'이라는 퀴즈 게임을 말한다고 해석한다. 즉시 일행은 오락실, '카오스'로 향하여 '갓 브레인'을 시작하게 된다. 그런데 이 게임을 시작하면 한가운데에 눈에 익지 않은 캐릭터가 존재한다.

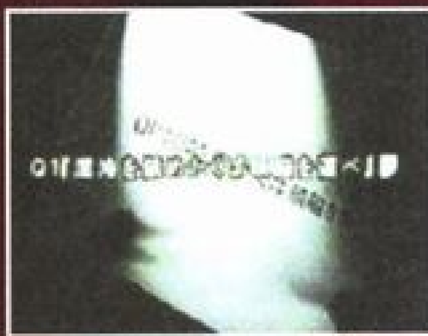

세명의 소녀


팁(TIP)을 주목!

그 캐릭터를 선택하면 '폭파'라는 메시지가 뜨면서 두 번째 퀴즈의 규칙이 나오게 된다. 폭파를 막기 위해서는 문제를 맞추어야만 한다. 열심히 문제를 풀어나가는 케이마와 시오리. 12문제는 자동적으로 풀어지지만 13번째는 플레이어의 몫. 하지만 우리가 알 수 있는 문제가 아니다. 여기서는 6번을 선택해야만 진행이 된다. 그러나 6번은 오답이 되고 그와 동시에 '콰아아앙' 소리가 들려온다. 여기서 선택사항이 나온다. A는 엎드린다. B는 시오리를 감싼다. 여기서는 B를 고르자(남자답게!).


아직은 재평이 안된다


이 사람은 독주 최선전의 PD

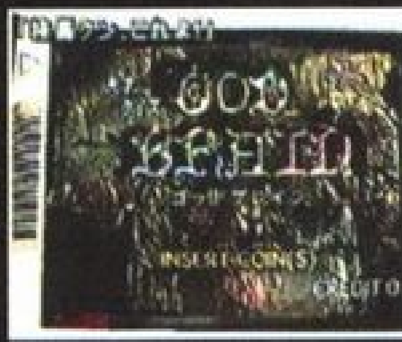

이 팩스 내용은?


케이마의 번뜩이는 눈!

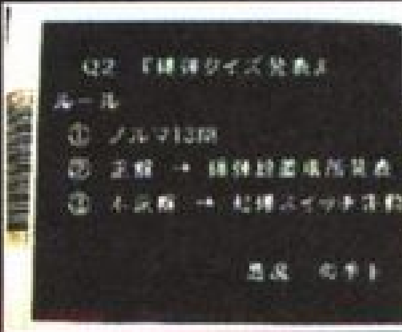
'쾅'소리는 게임기의 효과음이었다. 만일 남자답지 않게 A를 골랐다면 게임은 끝나게 된다. 일단 안심을 하는데 화면상에 '기록장치ON'이라는 메시지가 뜬다. 폭발까지 시간이 남아있기를 바라면서 일단 경찰서로 돌아가는 케이마와 시오리. 그들은 자료실로 가 타케요시를 만난다. 그와 이야기를 하는 도중, 또다시 컴퓨터로 편지가 도착한다. 그 내용은 바로 조금전 오락실에서 풀었던 문제들, 그리고 그 답에 대한 내용이다. 사실 그 퀴즈 자체는 무의미했으며 중요한 것은 그 퀴즈의 정답으로 나오는 답의 내용이었다. 답의 내용을 모두 이어 생각해본 케이마는 처음에는 폭탄이 백화점 옥상에 있는 UFO게임기(이는 로봇 팔로 인형을 집는 것과 비슷한 형식의 게임기라고 여겨진다) 안의 인형 속에 플라스틱 폭탄이 들어있다고 추리한다. 하지만 이내 폭탄이 백화점 옥상에 있는 UFO게임기 옆에 놓여있는 빨강, 파랑색의 여름옷을 입은 인형속에 플라스틱 폭탄이 있다는 내용이라고 고쳐 생각한다. 근처 백화점들을 샅샅이 뒤지기 시작하는 케이마. 여기서 또다시 재평 가능한 팁(TIP)이 등장한다. 우측하단에 느낌표가 나오므로 쉽게 발견할 수 있을 것이다. 바로 '경찰(警察)'이란 팁(TIP)으로 이를 선택하여 내용을 보면 '우시오 마사미(牛尾政美)'란 이름이 또 다시 팁으로 등장한다. 이것 역시 아직 우시오의 내용을 많이 진행하지 않았기 때문에 재평이 불가능하다. 여기에도 책갈피를 꽂아두도록 하자.

백화점을 찾아도 소용이 없었던 케이마는 다른 곳들을 찾아보려고 하고 있다. 그때쯤 지하도에서 싸우는 소리가 들려온다. 그 소리가 들리는 쪽으로 가본 케이마. 여기서 분기점이 나온다. 선택 A는 어서 막아야 한다 선택 B는 지금은 그럴때가 아니다이다. 여기서는 B를 선택하여 그냥 지나치도록 하자. 그것이 류우지를 돕는 길이다. 그러면 케이마는 다시 폭탄을 찾아나서게 된다. 그러다보면 갑자기 한 소녀가 길을 물어온다(상당히 귀엽다). 여기서 다시금 중요한 분기점이 등장한다. 소녀의 행선지와 같은 방향으로 갈 것인지, 아니면 반대방향으로 갈 것인지이다. 비록 이 게임에 등장하는 몇 안되는 미소녀이긴 하지만 지금은 여자에게 홀려있을 때가 아니다. 소녀와 반대 방향으로 가도록 하자. 만일 소녀와 함께 가기로 하면 시간을 낭비하여 폭탄이 폭발하고 만다. 급히 서두르고 있는데 갑자기 고로이치가 나타난다. 케이마는 그에게 지금은 폭탄을 찾고 있는 것이라고 하지만 고로이치는 믿어주질 않는다. 그와의 대화에서 '목랍 프로듀서(木蠟プロデューサー)'라는 팁(TIP)을 통해 '이치가와 후미야스 (市川文靖)'의 스토리로 재평할 수 있다는데 주목자. 역시 아직은 재평할 수 없으므로 책갈피를 꽂아두자.

고로이치에게 아무리 설명을 해도 그는 전혀 알아주질 않는다. 더 이상 지체할 시간이 없는 케이마는 그냥 무시하기로 한다. 열심히 달려가던 케이마는 이상한 남자와 부딛치게 된다. 이 장면에 등장하는 '키 큰 남자(長身の男)'라는 팁(TIP)에서 '타카미네 류우지(高嶺竜士)'의 스토리로 재평할 수 있



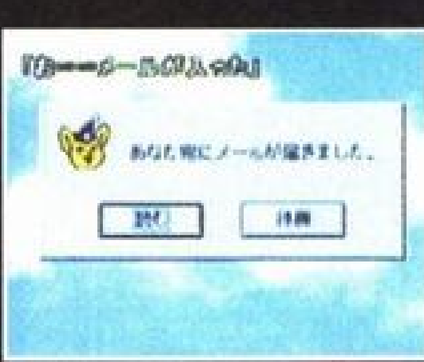
이 게임이 바로?

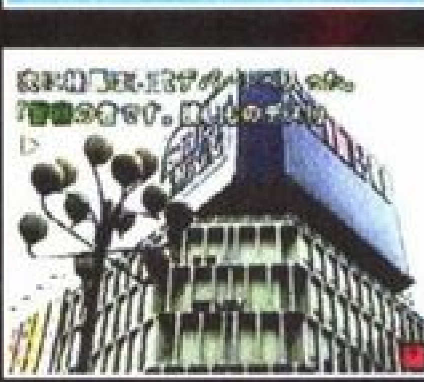

위기의 순간이다

다. 그 남자 앞에서 어쩔줄을 모르던 케이마는 일단 도망가기로 한다. 그후 저녁때까지 곳곳의 백화점을 샅샅이 뒤지지만 결국 폭탄은 찾지 못한다. 결국 한 오락실로 돌아온 케이마는 실실 웃고 있는 가이를 만나게 된다. 가이는 케이마가 폭탄이 든 인형을 찾아 헤매는 모습이 참 재미있다고 말을 한다. 뭔가 수상쩍음을 느낄 수 있다. 하지만 일단 그런 생각은 접어두고 가이에게 도움을 요청하는 케이마. 가이는 '무적 미소녀 세라 인형'이라는 인형 쇼가 주말에 있다는 정보를 준다. 비록 쇼가 주말에 열리기는 하지만 그를 위한 판매용 인형과 기계들은 이미 동급 동횡점(東急東横店)이라는 곳의 창고에 반입되어 있다고 한다. 그곳으로 가서 인형을 조사하고 있을 때 시오리가 찾아온다. 그녀는 케이마의 생각을 따라 조사하다보니 자신도 이곳까지 왔다고 했다. 그녀는 뭔가 추리가 잘못된 부분이 있을지도 모른다면서 케이마가 급히 나가며 잊고 갔던 그의 컴퓨터를 꺼내들었다. 시오리와 다시 자료를 분석하는 과정에서 시오리는 케이마의 처음 가정, 즉 '백화점 옥상의 UFO게임기 안의 인형속에 폭탄이 있다는 것'이 더 유력하지 않겠냐고 제안한다. 이것저것 생각하던 케이마는 마침내 어떤 확신을 가지고 NATS라는 백화점 옥상으로 달려간다. 과연 그곳의 UFO게임기에는 폭탄이 들어있을 것이 확실시되는 인형이 들어있었다. 시오리는 사람들을 대피시키기로하고 케이마는 그 동안 그 인형을 빼내기로 한다. 케이마는 여러 경우를 겪은 끝에 자신이 가진 동전을 모두 써버리고 만다. 동전을 구하기 위해 아래층으로 뛰어내려간 케이마는 체중을 재고 있던 한 여성밑에 깔리게 된다. 그 여성은 바로 주인공 중의 한 명인 요시코(美子). 여기서 '살찐여성(こぶとりな女の子)'라는 팁(TIP)으로부터 '요시코(美子)'의 스토리로 재평이 가능하다.

어쨌거나 고생 끝에 케이마에게는 한 번의 기회가 더 주어진다. 여기서 또다시 중요 선택. 선택 A는 입구를 막고 있는 인형을 노린다. 선택 B는 폭탄이 든 인형을 어서 꺼낸다. 이다. 당연히 선택 B를 골라 인형을 꺼내야 할 것이다. 인형에는 과연 폭탄이 붙어 있었다. 남은 시간은 1분 45초. 시간이 더 이상 없기 때문에 케이마가 해결해야만 한다. 폭탄에는 빨강과 파랑색 선이 있는데 범인이 남긴 힌트로부터 어느 선인가를 자르면 폭탄이 폭발하지 않는다는 사실을 확신하고 있었다. 시오리에게 좋아하는 색을 물어보자 시오리는 '파란색'이라고 외친다. 과연 어느 선을 자를 것인가. 여기서 중요한 선택이다. 선택 A는 양쪽을 모두 자른다. 선택 B는 빨강을 자른다. 선택 C는 파랑을 자른다. 이다. 여기서는 시오리의 말에 신경쓰지 말고 A를 고르도록 하자. 만일 B나 C를 고르게 되면 '쾅!'이다. 양쪽을 모두 자르게 되면 번쩍하고 빛이 나지만 그건 단순한 플래쉬일 뿐이다. 이제 폭탄 사건은 해결해냈다. 이제 경찰서로 돌아가자. 그곳에서는 놀랍게도 고로이치가 가이를 폭탄장난 사건의 용의자라고 체포해놓고 있다. 고로이치는 폭탄사건은 장난이라면서 케이마가 해체한 폭탄을 보고도 장난치지 말라면서 계속 때리기만 한다(정말 열받는다). 결국 가이는 조사실로 연행되어 가고 시오리는 폭탄을 감식반으로 가지고 간다. 그런데 감식 결과는.. 폭탄이 아닌 플라스틱 점토였다고 나온다(정말 허무했다. 배드엔딩은 '쾅!' 하고 터지는 것이었는데, 제대로 진행하니 폭탄이 아니었다고 나오다니…).

어쨌거나 여기까지 진행하면 케이마의 1일째 스토리는 끝이 난다. 부록으로 한가지 덧붙이면(이미 눈치채는 사람도 있겠지만) 시오리와 케이마는 서로 말을 안해서 그렇지 좋아하는 사이이다!


메일이 도착했다


이곳의 팁(TIP)을 주목하자


싸움을 발견한 케이마, 탑에도 주목하자


이 소녀를 주의하자


이 자는 누구인가?


이 인형 속에 폭탄이?


요시코에게 팔린 케이마

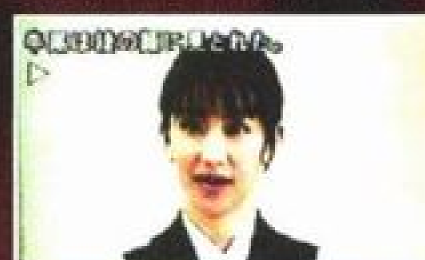

인형을 꺼내는데 성공했다


선을 자르도록 하자

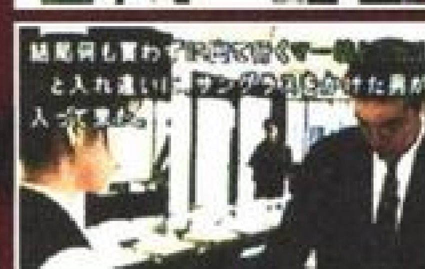

영광의 상처(?)

街 우시오

이제 일단 접어두었던 우시오의 스토리를 진행하도록 하자. 우시오의 스토리는 꽃을 사들고 보석상점으로 가는 곳까지 진행되었다. 상점안으로 들어가 예정대로 그녀에게 보석을 골라달라고 하는 우시오. 그런데 한 사십대후반의 남성이 상점안으로 들어온다. 여기서 '사십대후반의 남자(四十代後半といった感じの男)'라는 팁(TIP)을 통해 '타카미네 류우지(高峰隆士)'의 스토리로 재핑이 가능하다. 이자가 마음에 들진 않지만 어쨌거나 다시금 그녀와의 대화를 계속하도록 하자. 그녀는 반지와 목걸이를 골라준 후 어느것을 고르겠느냐고 물어본다. 여기서는 선택 C의 모두 고른다를 선택하도록 하자. 그런데 선택을 한 직후 상점안으로 수상한 자가 들어오게 된다. 그자는 바로 강도. 그런데 공교롭게도 그 강도는 우시오가 이전 야쿠자이던 시절의 동생뻘되는 산지(三次)라는 자였다. 우시오는 산지를 말리려 하지만 그런 소리는 이미 산지의 귀에 들어오지 않고 상점내의 사람들은 둘이서 서로 이야기를 하는 것을 보고 두명이 한패라고 여기게 된다. 결국 산지와 한패로 몰린 우시오는 산지와 함께 도망가게 된다.


이 여성이 바로 연모의 대상

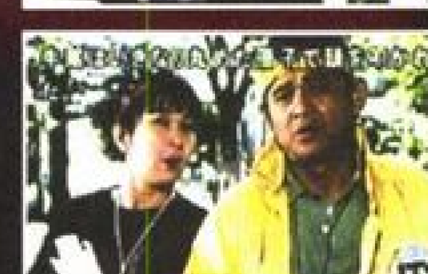

이 장면에서 재핑이 가능하다


수상한 자가 들어왔다

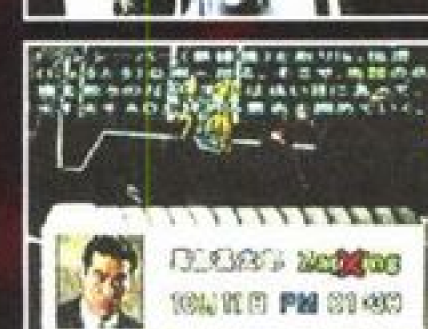

일단 도망가자

함께 도망을 가던 우시오는 어떤 공원까지 와서 산지와 헤어지게 되고 만다. 억울하게 강도혐의를 받게 된 우시오. 하지만 자신은 아무것도 훔친게 없으니 돌아가서 오해를 풀면 되리라고 생각한다. 그런데 웬걸. 자신의 손에는 아까 상점에서 고르고 있던 반지와 목걸이가 쥐어져 있는 것이 아닌가. 그것으로 끝이난게 아니다. 웬 두사람이 나타나 자신을 툭툭 때리면서 같이 있던 여자가 우시오의 손에서 목걸이와 반지를 가져가버리는 것이 아닌가. 야쿠자 시절의 경험을 살려 협박조로 말을 해도 이들은 전혀 놀라지도 않고 오히려 "그런식으로 하는거야."라는 말을 하며 더 좋아한다. 여자에게 빼앗긴 목걸이와 반지 때문에 어쩔 수 없이 그들을 따라가던 우시오는 경찰들이 깔려있는 것을 발견한다. 순간 뒤쪽의 연못으로 도망가려는 찰나, 사복차림의 세 남자에게 총격을 받고 우시오는 그대로 연못으로 빠지게 된다. 그런데 우시오는 아무런 통증을 느끼지 못했다. 알고보면 그곳은 촬영장이다(그것도 케이마의 스토리에서 언급되었던 '독주최선전(獨走最善戰)'의 촬영장이다). 우시오는 누군가(주인공의 한명인 우마메)와 헷갈린 것이었다. 일단 안심을 하고 버스 안에 들어가 옷을 갈아입는 우시오. 그런데 옷을 갈아입는 도중 조연출역을 맡고 있는 아르바이트 생에게 등에 있는 문신을 들키게 되지만 별 상관은 없다. 그 아르바이트생은 우시오가 야쿠자역을 실감나게 연기하기 위해 보이지 않는 곳까지도 신경을 쓴 것이라고 생각을 하고 나가버린다. 액세서리 담당에게 빼앗겨 버린 반지와 목걸이 때문에 그냥 도망가버릴 수도 없는 우시오. 그는 몰래 액세서리 함을 들고 도망가려고도 해보지만 실패하고 만다. 버스를 타고 이동을 하는 촬영팀. 우시오는 탤런트인 미치루(みちる)의 옆에 앉게 된다. 그녀는 우시오(우마메로 오인받고 있다)에게 마음이 있는 듯하다. 이윽고 버스는 도착하게 되고 그곳에서 조연출은 무선기를 놓아두고 왔다는 일 때문에 감독에게 엉덩이를 걷어채이게 된다. 여기서 조연출의 이름인 '자키야마(ザキ山)'라는 팁(TIP)에서 우마메의 스토리로 재핑할 수 있다.


어니? 이 반지와 목걸이는?


이 사람들은?


경찰?

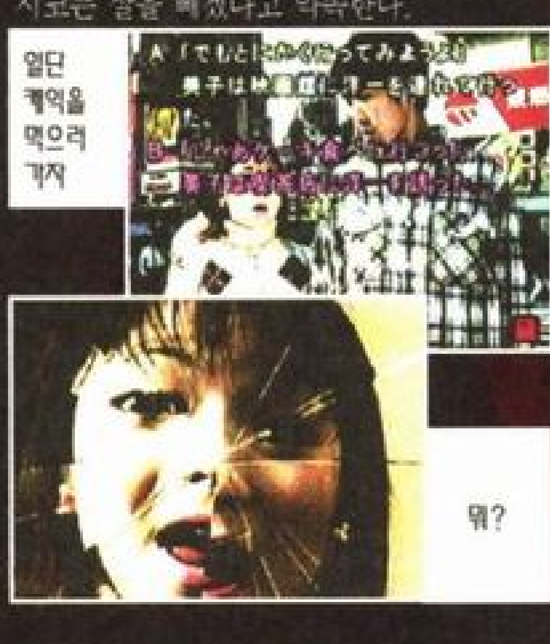

여기서도 재핑하게 된다

일단 촬영할 일이 없는 우시오는 비스에 혼자 남은 틈을 타서 액세서리 함에서 반지와 목걸이를 챙긴 후 유유히 촬영장을 빠져나오게 된다. 촬영장을 빠져나온 우시오는 운나쁘게 경찰을 만나 그들을 피해 일단 근처에 보이는 창고에 숨게 된다. 문을 닫으면 누군가가 문을 잠그는 소리가 난다. 우시오는 문을 열려고 해보지만 문이 열리지 않는다. 그리고 내용은 결국 배드엔딩이 되고만다. 일단 이대로 놓아두고 요시코로 진행을 해보도록 하자.


누군가가 문을 잠그고 만다

요시코

요시코로 선택하면 그녀는 남자친구와 영화를 보러 가는 중이다. 그리고 이내 중요 분기점이 나타난다. 선택 A는 영화관으로 간다. 선택 B는 케이크를 먹으러 간다 이다. 여기서 선택 A를 고르게 되면 이전에 체험판 분석에서 소개한 바와 같이 영화를 보고 감명받은 둘은 별 어려움없이 결혼에 골인하게 된다. 대신에 그걸로 게임은 끝. 따라서 B를 고르도록 하자. B를 선택하면 요시코는 자신이 좋아하는 케익을 마음껏 먹게 된다. 정말 마음껏 먹는다. 그 모습을 보던 남자친구가 화장실에 토하러 가던 것도 이해가 간다(그래서 도저히 먹고 있는 모습의 사진을 글에 포함시킬 수가 없었다). 남자친구는 요시코에게 뚱보와는 더 이상 사귈 수 없다며 헤어지자고 한다. 이쯤에서 선택사항이 나오긴 하지만 이는 별 신경 쓸 필요가 없다. 어쨌거나 살을 빼겠다고 외치는 요시코. 하지만 남자친구의 요구는 냉혹하다. '5일간 17Kg를 빼지 않으면 헤어지겠다.'라고 한다. 이는 거의 불가능. 그러나 절대로 헤어지고 싶지 않은 요시코는 살을 빼겠다고 약속한다.


일단 케익을 먹으러 가자

뭐?


살을 빼겠어!

5일후 6시에 같은 장소에서 만나기로 하고 일단 남자친구와 헤어진 요시코는 쓸쓸히 길을 걸어간다. 그런데 갑자기 아르바이트 후배인 '아키야마 카오루(秋山薫)'를 만나게 된다. 그녀와 함께 아르바이트 장소로 돌아가는 요시코. 여기서 또다시 선택이 나오는데 별 신경 쓸 필요는 없고 굳이 한가지 말하자면 A를 선택하면 동영상으로 뮤직비디오를 볼 수 있다. 이후 아까의 후배, 카오루가 주임이 요시코보고 배달을 하라고 했다면서 짐을 들고 온다. 여기서 중요선택. A는 배가 고프니 배달가는 길에 케익을 먹는다. B는 갈 기분이 아니니 카오루에게 부탁한다. 이다. 당연히 B를 선택해야한다. 카오루가 배달에서 돌아오면가 창고에 가서 리스트 책들을 가져오게 된다. 창고에 가서 책들을 들고 나오려할 때 또 한가지 선택사항이 나타나게 된다. 이 곳의 선택 역시, 매우 중요하다. 이곳의 창고가 바로 우시오가 갇혀버렸던 창고이기 때문이다. A를 선택하면 문을 잠그게 되고 B를 선택하면 문을 안잠그고 돌아온 후 나중에 문을 잠그게 된다. 따라서 여기서 A를 고르게 되면 우시오는 창고문이 잠겨있어서 애초에 창고에 들어가지 못한다. 따라서 당연히 A를 골라야한다.


배달을 갈 것인가, 말 것인가

우시오를 위해 A를 선택하자

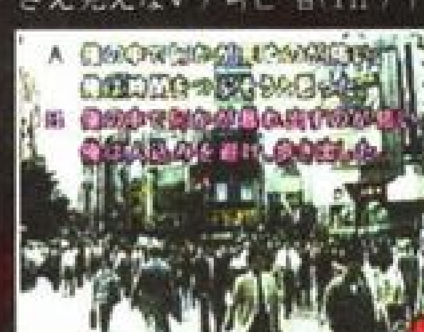
이제 아르바이트를 마치고 나온 요시코. 다시금 살빼 걱정에 빠지게 된다. 그러던 중 중요한 팁(TIP)이 등장한다. '오카야마 빌딩(オカヤマビル)'이라는 팁으로 이 팁의 내용에는 또다시 '칠요회(七曜会)'라는 팁이 있어서 이를 통해 '시노다 마사시(篠田正志)'의 스토리로 재핑할 수 있다. 어쨌거나 오카야마 빌딩에 있는 살빼는 학원에 가보기로 한 요시코는 그곳으로 향한다. 그런데 그곳의 엘리베이터는 작동되지 않고 있었다. 계단을 이용하기로 한 요시코는 계단에 뚱뚱한 여성들이 줄을 늘어뜨리고 있는 것을 보게 된다.본다. 요시코는 학원의 인기도를 새삼 확인한다. 그런데 그 줄은 사실 여성 스모 탤런트를 뽑는 오디션을 받으러 온 여성들이고 이에 합격하게 된 요시코는 스타가 되고 끝이 난다(여기서의 실수는 엘리베이터가 작동되지 않았다는 점이다). 일단 이곳에서도 넘어가도록 하자.


이 장면의 팁(TIP)을 유의하자


좋은건지 나쁜건지 ....

류우지

이제 타카미네 류우지(高峰隆士)의 스토리를 시작해보자. 그는 프랑스의 외인부대 소속으로 일본에는 3년만에 온 것이었다. 그리고 시작하자마자 분기점. 선택 A와 B가 있는데 A를 택하게 되면 류우지의 내용전개에는 별 문제가 없지만 시노다 마사시(篠田正志)의 내용전개에 영향을 미치게 된다. 따라서 B를 선택하도록 해보자. 만일 어떤 영향을 주는지 알고 싶다면 먼저 마사시의 스토리를 시작해보고 다시 류우지의 스토리를 진행하여 A를 선택해보면 될 것이다. 어쨌거나 B를 선택하면 류우지는 한 공원으로 가서 벤치에 누워 잠을 자게 된다. 그리고 악몽을 꾸게 된다. 이곳에서 '상대의 얼굴조차 보이지 않는다(相手の顔さえ見えない)'라는 팁(TIP)이 나온다.


여기서는 B를 고르자


악몽을 꾸는 류우지, 팁에도 주목

악몽에서 깨어나 길을 걷다보면 웬 청년이 시비를 걸어온다. 일단 한 대 때려주는 류우지. 그러자 그 청년의 무리들이 류우지를 둘러싸게 된다. 여기서 나오는 선택들은 별로 신경 쓸 필요가 없다. 어차피 청년무리는 덤비기 때문이다. 이미 아는 사람은 다 알겠지만 이 싸움이 바로 케이마의 스토리에서 잠시 보았던 싸움이다. 만일 이전에 그냥 지나치지 않았다면 여기서 류우지는 이곳에서 경찰에게 체포되어 강제 추방당하게 된다. 만일 케이마가 그 싸움을 그냥 지나쳤다면 류우지는 청년들을 모두 쓰러뜨린 후 어디론가 달려가게 된다(류우지에게는 이런 싸움따위에 신경 쓸 겨를이 없기 때문이다). 그리고는 '계속(つづく)'...

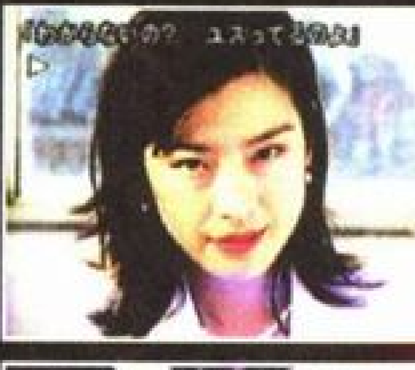

괜히 시비걸다 맞는 청년


포위된 류우지


도무지 상대가 안된다

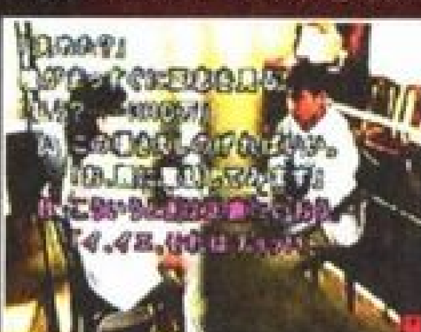
마사시

이제 마사시의 스토리를 진행해보자. 마사시는 교차로에서 '일요일'이라는 이름의 미인과 만나게 된다. 마사시의 암호명은 '금요일' 그녀와 백화점 옥상에 올라간 마사시. 일요일은 마사시에게 그가 대학시절 데모에 참가했던 때의 사진을 내보이며 자신의 말을 따르라고 협박한다. 내년에 대학졸업 예정인 마사시는 취업이 확정되어 있었지만 데모경험이 있다는 사실이 알려지면 취업을 포기해야 할 것이 확실하기 때문에 일요일의 말을 따르기로 한다. 그녀는 사진 이외에도 여러가지 약점을 들추면서 협박을 한다. 그 내용은 '300만엔만 준비하세요'였다. 이 대사 이후의 대화 내용중에는 '죽고 싶어요?(死にたくなる?)'라는 팁(TIP)을 통해 '우마베 진타로(馬部甚太郎)'의 스토리로 재핑이 가능한 부분이 있다.


이 여자가 일요일, 미인이다


협박에 사용된 사진

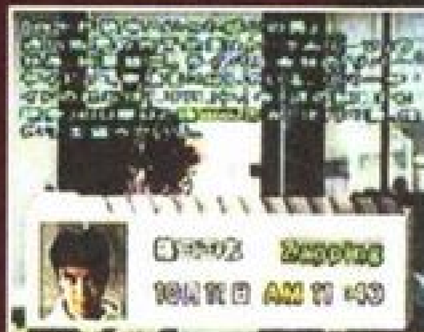
어쨌거나 일요일은 마사시에게 3가지 방안을 제시한다. 파멸하든가, 300만엔을 구하든가, 금요일이 되라는 것이었다. 일단 커피숍으로 자리를 옮긴 둘. 일요일은 다시금 마사시에게 물어본다. 여기서 중요한 선택이 나온다. A는 300만엔을 구할 수 있을지 아버지에게 전화해본다. B는 정직하게 300만엔은 힘들다고 대답한다이다. 여기서는 반드시 B를 택해야 한다. A를 택하게 되면 마사시는 전화를 잘못 걸어 이치가와에게 전화를 걸게 되고 그렇게 되면 이치가와의 스토리를 진행해봤자 선택권도 한번 없이 배드 엔드가 되어버린다(궁금하면 직접 해보면 안다). 따라서 선택은 B.


선택은 B

결국 마사시는 금요일이 되어 일요일의 부하가 되기로 한다. 그리고 그 직후 일요일이 마사시에게 내린 첫 번째 명령은 협박이다. 그러면서 그녀는 마사시에게 협박에 사용할 증거 사진과 협박 대상의 사진을 넘겨준다. 협박 대상은 한 중년 여인이다. 그 여인은 한회사의 사장부인으로 그 사장은 우시오의 스토리에서 보석상점에 꽃을 들고 들어오는 40대후반의 남자이다. 그리고는 '계속...'. 이 이후의 내용은 우시오의 스토리에서 40대 후반의 남자가 들어온 직후의 부분. 즉 우시오의 스토리, 10월 11일, AM 11:10에서 재핑이 가능하다.

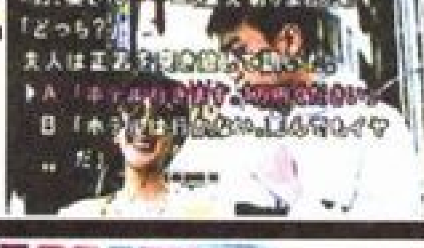

협박?


이 여성이 협박대상


여기서 재핑 하도록 하자

우시오의 스토리에서 재핑을 해서 마사시의 스토리로 들어오면 앞에 이어 플레이할 수 있다. 이제 협박대상의 중년부인을 향해 돌진이다. 중년부인에게 협박을 감행하는 마사시. 협박 요구 금액은 1만엔이다(칠요회를 통한 협박의 요구조건은 언제나 1만엔 그리고 칠요회에 가입하는 것이다). 어쨌거나 부인은 당장 1만엔을 줄 수 없다고 버틴다. 오히려 마사시에게 불리한 방식으로 대화 내용을 녹음하여 마사시를 협박하기까지 한다. 위기의 순간 갑자기 천사처럼(?) 나타난 일요일이 마사시에게 미니 테이프를 한 개 건내주고 사라진다. 그 테이프의 내용을 부인에게 들려주자 무슨 내용인지 부인의 자세가 초저자세로 돌변하게 된다. 그리고 마사시는 1만엔을 받아내는데 성공하게 된다. 그리고는 일요일과 마사시는 한 오락실에 들어가게 된다. 그 곳에서 일요일은 부인에게 들려주었던 테입의 내용을 마사시에게도 들려준다. 그 내용은 부인이 자신의 남편을 누군가에게 죽여달라고 청부하는 내용이었다. 일요일은 마사시에게 이제 자신들의 조직인 칠요회가 있는 장소로 이동을 하자고 한다. 그리고 계속... 이 이후의 내용은 요시코의 스토리에서 10월 11일 PM 3 : 00에서 재핑이 가능하다.


협박에 돌입한 마사시


오히려 협박을 당하는 마사시?


1만엔을 받아 내는데 성공

요시코의 스토리에서 재핑을 해서 다시금 마사시의 스토리로 들어가자. 어떤 건물에 들어선 마사시는 아주 캄캄한 방에 들어서게 된다. 그곳에서 마사시를 정식으로 받아들이는 의식이 거행된다. 의식이 끝난 후 이런저런 사건 끝에 마사시의 교관으로 여고생 멤버, 수요일이 임명된다. 마사시는 그녀를 따라 엘리베이터로 간다. 그리고 수요일은 마사시에게 잠시 기다리라고 한 후 어디로 가게 된다. 이 때, 중요한 선택. A는 도망간다. B는 기다린다이다. A를 선택하면 엘리베이터가 고장나고 내용은 결국 배드엔드로 끝나버린다. 따라서 B를 선택하자. 눈치를 챘겠지만 이 엘리베이터가 바로 요시코가 타려고 했던 엘리베이터다. B를 선택한 후 요시코를 선택하면 요시코는 엘리베이터를 탈 수 있을 것이다. 엘리베이터를 내릴 때 요시코의 모습이 보이며 이곳의 '살찐여자(太った若い女)' 라는 팁(TIP)으로부터 요시코의 스토리로 재핑할 수 있다. 여기서 그냥 마사시의 스토리를 진행해봤자 배드 엔드가 되므로 일단은 요시코의 스토리를 진행시키도록 하자. 이 후 마사시의 스토리는 토비사와의 스토리를 진행한 후 이어가야만 배드엔드를 피할 수 있다.


무시무시한 분위기


이들이 칠요회의 멤버들


이 소녀가 수요일이다


요시코의 스토리로 재핑!

요시코

요시코는 결국 살빼는 학원에 도착하게 된다. 그곳에서 요시코는 여러가지 문의를 하게 된다. 하지만 영구회원으로서 초단기 코스를 밟기 위해서는 20만엔도 넘는 돈을 지불해야 한다. 따라서 일단은 2만엔만을 내고서 체험코스를 밟기로 하는 요시코. 체험코스를 통해 63.9Kg에서 62.5Kg으로 1.4Kg을 빼는데 성공한 요시코. 하지만 이내 2리터치의 우롱차를 마시고만다. 그리고는 또 배고파한다. 여기서 선택. 먹느냐 마느냐. 그러나 무엇을 고르든 먹고만다. 그리고는 이번에는 과자에 눈이 가는 요시코. 여기서 선택. A는 먹는다. B는 안먹는다이다. 웬만하면 먹지 말자. 이제 집으로 돌아온 요시코는 집에 있는 체중계에 체중을 재보게 된다. 그런데 체중은 64.5Kg. 이러한 사태를 체중계의 잘못으로 돌린 요시코는 당장 백화점의 새 체중계에 체중을 달기 위해 외출하게 된다. 그리고는 새 체중계에 체중을 달아보는데... 이후 '계속...' 이 다음 내용은 케이마 스토리의 10월 11일, 7시 50분에서 이어지게 된다. 이제 재핑을 하자!


원상 복귀?

64.5Kg 이다

재핑을 한 후 이어지는 요시코의 스토리. 백화점의 체중계로는 64.3Kg. 별 차이가 없다. 집에 돌아와 절망에 빠지는 요시코. 하지만 오늘의 절망은 내일의 희망(?)! 다시금 결의를 다지며 잠이 드는 요시코였다.

(2일째로 계속)

우마메

이제 우마메의 스토리를 진행시켜 보겠다. 우마메의 스토리를 진행하면 한 여인이 우마메에게 살인을 청부하게 된다. 죽이는 일은 처음이기 때문에 매우 긴장한 우마메는 형사를 쏘아죽이는 데는 성공하지만 우마메 역시 형사의 총을 맞고 쓰러지게 된다. 그리고는 계속...(이 곳 이후의 내용은 이치가와의 스토리로부터 이어진

다. 따라서 이제 이치가와의 스토리로 이동해 보도록 하자).

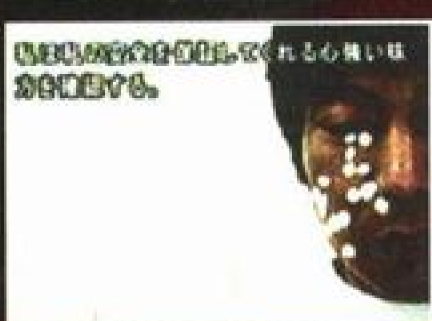


총을 겨누고

우마메도 쓰러진다

이치가와

일단 이치가와의 스토리를 진행시켜보자. 이치가와는 인물소개에서 말한대로 인기TV 극작가이다. 하지만 여러가지 일로 스트레스를 많이 받아 수면제 없이는 잠을 이루지 못한다. 그의 이야기가 시작되면 우시오와 부딪치는 사건이 발생하지만 이내 그는 자신이 사는 호텔로 돌아와 있다. 이곳에서 수면제를 먹고 잠이드는 이치가와. 이 장면에서 '죽음(死)'라는 팁(TIP)으로부터 우마메의 스토리로 재핑이 가능하다. (AM 10:20)



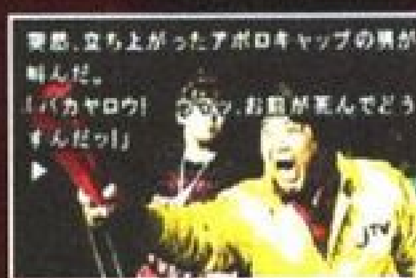
수면제에 의지하는 이치가와



일단 우마메의 스토리로 이동하자

우마메

다시금 우마메의 스토리. 우마메는 쓰러졌다. 그 순간 들려오는 '컷~!' 하는 소리. 이곳은 촬영장이었던 것이다. 그리고 그는 감독으로부터 '당신이 죽어버리면 어떻게 해!' 라는 질책을 받는다. 우마메는 원래 단역 전문. 처음으로 다소 비중있는 역을 맡은 것이다. 그는 그동안 죽는 연기만 해왔기 때문에 서로 총을 쏘는 순간 본능적으로 죽는 연기를 하고 만 것이다(정말 불쌍하다). 촬영장이 바뀌어 공원으로 장소를 이동한다. 이 곳에서 우마메는 총을 맞고 연못에 빠지는 연기를 하게 된다. 그러나 우마메는 수영을 못한다. 결국 촬영은 실패하게 되고 나중에 다시 촬영하기로 한다. 젖은 옷을 말리기 위해 잠시 기다리게 된 우마메. 우마메를 좋아하는 여배우 미치루는 이런 우마메의 모습에 실망하게 된다. 우마메가 잠시 혼자가 되었을 때 갑작스레 우시오의 스토리에 나왔던 산지가 나타난다. 그는 우마메를 '형님'이라고 부르는데...



촬영장?



헤엄칠 줄 몰라

산지는 우마메를 우시오로 착각한 것이었다. 마치 우시오가 그의 스토리에서 우마메로 오인받은 것처럼.. 만일 요시코의 스토리에서 자전거를 타고 배달을 나갔었다면 그 덕분에 우마메는 여기서 살해당하게 된다. 하지만 요시코가 배달을 가지 않았다면 무사. 이 시점에서 우마메는 산지가 예전에 함께 연기한 적이 있는 배우라고 어림잡는다. 그러다가 산지를 따라 가게 되는 우마메. 하지만 우연히 쏘게된 산지의 총을 보고 뭔가 잘못되었다는 것을 깨닫는다. 하지만 어쩔 수 없이 계속 산지를 따라가던 우마메는 우마메에게 따로따로 도망을 가자고 제안한다. 하지만 산지는 그러면 오히려 위험해진다고 경고하게 된다. 여기서 중요선택! A는 함께 간다. B는 함께가지 않는다이다. 여기서는 B를 고르도록 하자. B를 골라 함께가지 않겠다고 하고 촬영팀이 있던 공원으로 가려고 하면 산지가 자신도 따라가겠다고 한다. 어쨌거나 공원으로 돌아가는 우마메. 하지만 촬영팀은 이미 어디론가 가버리고 없다(우시오를 우마메로 오인하고 데리고 가버렸기 때문이다). 그러던 와중 연못의 오리에 의해 얼굴에 그려놓은 흉터가 지워져버린다. 이 흉터가 없으면 산지가 사실을 알게될텐데! (계속...이 이후의 내용은 우시오의 스토리에서 아르바이트생이 엉덩이를 걷어채이는 장면에서 재핑이 가능하다. 우시오 스토리 PM 1:10)



산지가 갑자기 나타난다



뭔가 이상해!



위기의 순간!



이 장면에서 재핑

재핑에 성공하면 아르바이트생이 우마메의 앞에 등장하여 위기를 모면하게 된다. 하지만 완전한 모면은 아니었다. 아르바이트생은 다시 가버리고 우마메는 또다시 산지와 함께 도망다니게 된다. 결국 한 호텔에 들어가게 된 우마메. 그곳에서 저녁까지 기다리면 잠시 산지가 주변을 둘러보러 나간다. 여기서 도망을 칠지 안칠지 선택이 나오지만 어차피 우마메는 도망치지 않은다(아니 도망치지 못한다. 무서워서...). 이내 산지는 돌아오게 되고 산지가 사온 위스키를 한잔하게 되는 우마메. 여기서 '산지(三次)'라고 부르는 팁(TIP)으로부터 류우지의 스토리로 재핑이 가능하다. 여기서 재핑하지 않으면 우마메는 배드엔딩이 되어버린다. 따라서 일단 우마메의 스토리에서 잠시 손을 떼고 류우지의 스토리로 재핑하도록 하자.



위기 모면!



호텔에 들어갔다



류우지의 스토리로

류우지

이전에 류우지는 싸움을 벌인후 목적지없이 마구 달려갔다. 그후 류우지는 한 바에서 술을 마시게 된다. 그런데 우연히도 그 옆에 앉은 손님은 산지. 산지는 류우지에게 싸움을 걸게 된다. 여기서 한가지 중요한 선택점이 나온다. A는 일단 주시한다. B는 즉시 행동한다. 여기서는 A를 고르도록 하자. 산지는 총을 가지고 있으므로 B를 골라 즉시 행동하자. 만일 A를 고르게 되면 우마메에게 악영향을 주게 된다. B를 고르면 류우지는 일격에 산지를 쓰러뜨리게 된다. 그리고 류우지는 또다시 달리기 시작한다.



시비를 거는 산지

(2일째에 계속...)

우마메

이제 다시금 우마메의 스토리를 진행시켜보자. 재핑하던 시점(PM 8:30)으로 이동하면 된다. 앞서 류우지의 스토리에서 B를 골랐다면 우마메의 스토리는 그냥 침대에 누워 잠이드는 것으로 1일째를 마치게 된다.



잠이 드는 우마메

(2일째에 계속...)

우시오

이제 오랫동안 접어두었던 우시오의 스토리로 돌아가자. 요시코의 스토리에서 창고문을 닫아두었으므로 다시 진행해보면 아무 문제없이 그 부분을 지나칠 수 있다. 그냥 도망가려던 우시오는 '2인조 강도'라고 뉴스에서 보도되는 것을 보고는 일단은 촬영장에 있는 것이 안전하다고 판단하고 다시 촬영장으로 돌아가게 된다.

그러나 그것도 잠시 한 경찰을 발견한 우시오는 그대로 도망치게 된다. 그리고 결국 붙잡히게 되는데...(계속...이 이후의 스토리는 케이마의 PM 2:10의 스토리에서 재핑이 가능하다)


도망치는 우시오


붙잡히고 말았다



재핑이다!

다시 우시오의 스토리. 우시오는 절대 절명의 순간에 미치루의 등장으로 위기를 모면한다. 하지만 우연히도 우시오를 잡았던 형사는 미치루의 극성팬. 그는 촬영장을 따라다니게 된다. 그리고 촬영은 계속되고, 스토리는 2일째로 이어지게 된다.


미치루의 도움으로 위기모면

토비사와

이제 토비사와 요우헤이(飛沢陽平)의 스토리를 진행해보자. 토비사와는 A.K라는 여성으로부터 만나자는 메모를 받고 약속장소에서 기다리고 있다. 약속한 여성이 나타나면 바로 중요 선택. A는 나중에 이야기하자, B는 장소를 옮겨 이야기하자이다. A를 선택하면 체험판 분석에서 소개한바와 같이 배드엔드로 끝나버린다. 따라서 B를 선택하도록 하자. 찻집으로 자리를 옮기면 A.K(이름은 아요이(亜美)다)는 토비사와를 불러낸 이유를 이야기한다. 그 내용은 다름아닌 '임신했어요'이다. 그 때문에 아요이는 함께 병원에 가보자고 하기 위해 토비사와를 불러낸 것이다. 일단 오후 6시에 다시 만나기로 하고 헤어지는 토비사와. 문제는 이것으로 끝이 아니었다. 만인이 싫어하는 '아오무시(青ムシ)'가 우연히 토비사와와 아요이의 대화를 들어버린 것이었다. 아오무시는 이를 이용하여 토비사와를 협박하게 된다. 이런저런일 끝에 겨우 혼자가 된 토비사와는 체육 창고에 가서 고민을 시작한다. 그런데 이 부분에서 우마베의 스토리와 연관이 생긴다. 우마베의 스토리의 PM 00:40분의 선택에서 A를 선택하면 토비사와의 스토리가 배드 엔드가 되어버린다. 따라서 만일 우마베의 스토리의 선택에서 A를 골랐었다면 다시 이동을 하여 B를 고른 후 다시 토비사와의 스토리로 이동하자.

B를 선택했다면 아무 문제 없이 토비사와는 교실로 돌아갈 수 있다. 이제 수업은 끝나고 하교하게 되는 토비사와. 그런데 하교길에 누군가가 토비사와를 부른다. 토비사와를 부른 사람은 케이마의 스토리에 등장했던 귀여운 소녀. 그 소녀의 이름은 유키로 토비사와의 옛 여자친구이다. 토비사와는 유키와 어딘가 가서 이야기하기로 하고...

(계속..)


겉보기에도 날라리 같다


이 여성이 아요이


이녀석이 아오무시

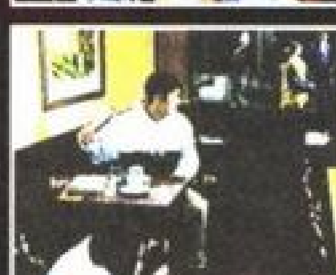


귀여운 소녀의 재등장

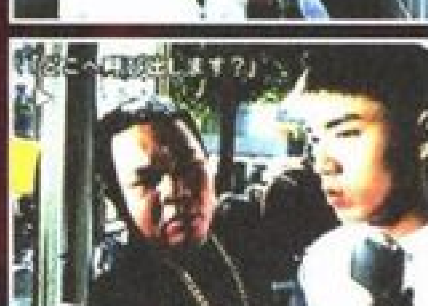
마사시

이제 이전에 플레이했던 마사시의 스토리로 돌아가보자. 이제 토비사와의 스토리를 어느정도 진행했기 때문에 배드엔드를 피할 수 있다. 목표는 아오무시. 조심스레 접근한 끝에 협박을 감행하는 마사시. 마사시는 아오무시의 약점을 이용하여 300만엔을 요구한다. 그리고 응하지 않으면 토비사와에게 그 사실을 알리겠다고 한다. 그렇게 되면 토비사와를 협박하려던 아오무시의 계획은 물거품. 이 시점에서 '토비사와(飛沢)'라는 팁(TIP)을 통해 토비사와의 스토리로 재핑이 가능하다. 일단은 마사시의 스토리를 계속 진행하자. 결국 협박에 응한 아오무시. 협박의 내용은 1. 파멸할 것인가, 2. 300만엔 지불할 것인가, 3. 1만엔을 지불하고 '수요일회'에 가입할 것인가이다. 하지만 마사시는 3번 '수요일회'에 대해서는 언급하지 않는다. 여기서 잠시 나오는 선택은 자유. 1만엔을 지불한 아오무시는 일단 도망치게 되고 마사시는 3번을 제대로 언급하지 않은 대가로 수요일에게 혼나게 된다. 이제 교관이 수요일에서 무서운 아저씨인 화요일로 변경된다. 그리고 협박대상 역시, '카와조에 켄이찌(川添健一)'란 사람으로 바뀌게 된다. 카와조에는 이제 곧 승진예정인 음악을 좋아하는 사람이다. 마사시는 이 사람이 레코드점에서 CD를 훔치는 것을 촬영한 사진을 가지고 이 자를 협박하게 된다. 일단 협박이 제대로 먹혀들지 않자 7시에 다시 만나 새로운 사진을 보여주겠다고 하고 헤어진다. 그리고 다시 만나서 결국 1만엔을 받아내는 마사시. 하지만 다시금 도망치는 카와조에. 화요일은 마사시에게 책임을 물으려하지만 마사시는 오히려 화요일의 책임이라고 추궁한다. 할말이 없어진 화요일은 카와조에를 뒤쫓게 된다. 그리고 그때 일요일이 나타나 '드디어 깨달았군요.'라고 말한다. 그리고 잘했다는 뜻으로 풀코스 식사를 사준다. 마사시는 일요일에게 '조직의 목적, 1만엔만을 뜯어내는 이유, 1인당 7명씩의 회원을 끌어들이는 이유'를 물어보지만 일요일은 7명을 채운 후에 가르쳐주겠다고 한다. 힘든 하루를 마친 마사시는 수요일의 모습을 떠올리며 잠들게 된다.


이번 목표는 아오무시?


토비사와도 같은 찻집에 들어온다


수요일에게 혼나는 마사시


새 교관, 화요일


이자가 카와조에


다시 나타난 일요일

(2일째에 계속)

토비사와

이제 토비사와의 스토리로 들어가자. 앞서 말했지만 마사시의 PM 4:50의 스토리에서 토비사와의 스토리로 재핑할 수 있다. 토비사와는 유키와 함께 마사시와 아오무시가 있는 곳과 같은 찻집에 들어가게 된다. 그곳에 자리를 잡은 후 토비사와는 유키에게 왜 학교를 그만두었는지 물어보게 된다. 그런데 그 이유는 바로 '그 당시 유키가 토비사와의 아기를 가지게 되었기때문'이다. 그리고 유키가 아는 언니가 그 아기를 찻집으로 데리고 온다. 충격을 받는 토비사와. 그때 현재의 여자친구인 미나코로부터 연락이 온다. 유키는 별로 신경 안쓴다는 듯이 이제 그만 일어나자고 한 후 가버린다. 이제 토비사와는 현재의 여자친구인 미나코를 만나게 된다. 미나코는 누군가를 소개시켜준다면서 어디론가 데리고 간다. 소개시켜 주겠다던 사람은 미나코의 아버지. 우시오의 스토리에서 나왔던 사람이다. 미나코의 아버지는 토비사와에게 둘의 사이는 이미 알고 있다면서 자신의 바램은 둘이 어서 결혼하는 것이라고 말한다. 그러면서 협박인지 뭔지, 예전에 자신의 딸을 집적거리던 바람둥이가 있었는데 그 사람은 지금 자신과 줄이 있는 야쿠자에 의해 병원에 실려갔다고 이야기한다. 이러지도 저러지도 못하게 된 토비사와. 아까 약속을 했던 아요이와는 겨우겨우 약속을 다음날로 미룬채 집으로 돌아오게 된다. 과연 내일은 어떤 일이 벌어질지...

(2일째에 계속)


뒤쪽의 여성이 업고 있는 아기를 주목

이 여성이 미나코


이치가와

이제 이치가와의 스토리로 진행해보자. 수면제의 도움으로 잠을 이룬 이치가와는 오후 3시경에 전화소리를 듣고 일어나게 된다. 전화는 받으려고 하든 무시하든 이내 끊어지게 된다. 이치가와는 원래 신인상을 한 번 받은게 전부인 비인기 작가였다. 그런데 언제부터인가 자신이 써놓은 원고는 자고 일어나면 항상 자신이 모르는 내용으로 바뀌어 있기 시작했다. 현재와 같은 스트레스를 받기 시작한 것도 바로 그때부터이다. 갑자기 사라진 자신의 원고의 행방에 의문을 갖게 된 이치가와. 그는 자신의 원고의 흔적을 찾아나서고 마침내 화장실에서 불타나 남은 자신의 원고를 발견하게 된다. 하지만 자신이 있는 방은 안에서 잠겨 있기 때문에 자기 외의 다른 사람이 그런 일을 저질렀다고 여길 수는 없다. 대체, 누가... (계속. 이 이후의 내용은 케이마의 PM 04 : 50분의 스토리에서 재핑이 가능하다). 재핑을 하면 이치가와는 여자친구인 쇼오코(晶子)와 만나게 된다. 쇼오코는 이치가와를 걱정해주지만 무기력한 이치가와의 모습에 화가 나서 돌아가버린다. 방으로 돌아온 이치가와는 프로듀서에게 전화를 걸어 만나기로 약속한다. 이치가와는 프로듀서를 만나 자신의 본심(현재의 방송극본은 자신이 추구하는 바가 아니므로 자신의 대표작이라고 내세울 수 있는 작품을 쓰고 싶은 마음)을 드러낸다. 그 말을 들은 프로듀서는 사실은 자신도 같은 생각이었다면서 함께 열심히 해보자고 손을 굳게 잡는다. 돌아와서 재작업에 돌입하는 이치가와. 그는 자신의 극본을 바꿔치기하는 범인에게 선전포고를 한 것이었다.

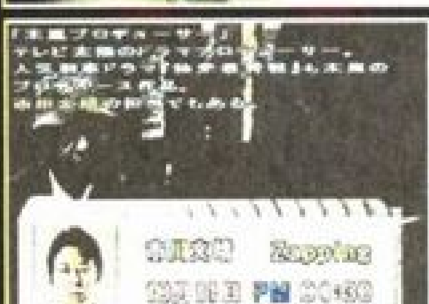
(2일째에 계속..)



고민하는 이치가와



불타버린 원고



재핑!



여자 친구와 만나는 이치가와



프로 듀서와 만나고



재작업에 돌입!!

2일째

류우지

일단 류우지의 스토리부터 2일째를 시작하자. 류우지는 공원에서 잠을 자다가 그 자리가 자기자리라고 외치는 집없는 노인에게 자리를 내어주게 된다. 그리고 새벽까지 계속 정처없이 걷는 류우지. 그러던 그의 앞에 험하게 운전하는 트럭이 지나간다. 여기서 중요선택. A는 그냥 신경쓰지 않고 걸어간다. B는 따라잡아서 혼내준다이다. 여기서 A를 고르게 되면 난폭트럭은 결국 요시코를 치게 된다. 따라서 B를 선택하자. 정처없이 걷던 류우지는 자기도 모르는 사이에 3년전 다시는 돌아오지 않겠다고 맹세했던 집앞에 도착해있게 된다. 운나쁘게도 자신의 누나의 눈에 띄어 집안까지 들어가게 된 류우지. 그러나 앙숙관계의 아버지와 험악한 분위기만을 만든 후 다시 뛰쳐나오게 된다. 그리고 다시 방황하는 류우지...

(3일째에 계속)



여기서 중요선택!



운전수를 혼내주자



류우지의 아버지

요시코

이제 요시코의 스토리를 진행시켜 보자. 요시코는 소고기 모습의 남자친구가 자신을 비난하는 악몽을 꾸다가 깨어나게 된다. 그 후 체중을 재 보면 다소 줄어있다. 기뻐하면서 아침도 굶은채로 아침 조깅을 나서는 요시코. 류우지의 스토리에서 선택 B를 골랐다면 아무문제 없이 조깅을 마칠 수 있다. 조깅 중에 선택사항이 한 번 나오지만 이는 별로 신경 쓸 필요는 없다. 그리고 집에 돌아와 약간의 선택뒤에 음식을 입에 대려하지만 악몽이 떠오르는 바람에 다시 토하고 만다. 고픈배를 움켜쥔 채 아르바이트에 나가는 요시코. 그러나 배고픔 탓인지 스트레스 탓인지 책을 떨어뜨리는 등의 실수를 연발한다. 같은 아르바이트생 후배인 카오루는 약이라도 먹는게 좋겠다고 이야기한다. 여기서 중요한 선택. A는 요시코가 직접 약국에 간다. B는 카오루에게 부탁한다이다. 여기서는 B를 택해야한다. 그렇지 않으면 마사시가 배드엔딩에 직면하기 때문이다. 점심때가 되어 카오루와 음식점에 간 요시코. 맛있어 보이는 점심을 주문하지만 요시코는 극한의 정신력을 발휘하여 식욕을 참아낸다. 하지만 돌아와서도 여전히 배고픔을 못이겨 실수를 연발하는 요시코. 요시코는 카오루의 성화에 못이겨 일단 병원에 가기로 하고 나오게 된다. 그리고는 (계속...) 참고적으로 점심을 먹으러간 곳에서는 연이어 두곳에 재핑 포인트가 있으니 주의!



조깅을 하는 요시코



월요일과 요시코



실수연발!

마사시

이제 마사시의 스토리를 시작해보자. 마사시는 일단 목요일로부터 지령을 받게 된다. 지령 내용은 한 미용사를 그의 마약과 관련된 약점을 이용하여 협박하라는 것이다. 일단 그가 일하는 미용실에 가도록 하자. 그곳에 들어가는 순간 선택이 한가지 나오지만 이는 별 상관없다. 그리고 마사시는 머리를 깎으면서 협박을 진행한다. 어제보다 한층 능숙해진 솜씨로 1만엔을 받아내는데 성공한 마사시. 어디선가 나타난 일요일은 마사시의 솜씨를 칭찬하게 된다. 마사시는 일요일에게 어제 물어보았던 의문점들을 재차 물어보지만 일요일은 선문답같은 대답만을 하고 가버린다. 이제 하찌공원으로 향하는 마사시. 마사시는 그곳에서 월요일을 만나게 된다(앞서 요시코의 선택에서 A를 골라 직접 약국에 가게 되어 월요일을 만나는 스토리를 진행하면 배드엔딩이 되어버린다). 그런데 월요일은 지령이 담긴 봉투만을 건내준 후 그냥 가버린다. 이번의 목표는 호시코(保科星子)라는 여성이다. 이 여성의 약점이 담긴 사진을 이용하여 협박하게 된다. 그녀는 현재는 돈이 없으므로 1시 30분까지 자기가 일하는 은행창구로 오면 돈을 주겠다고 말하게 된다. 그리고...

(계속.)



목요일로 부터 지령을 받는다



이치가 4번째 협박대상이다



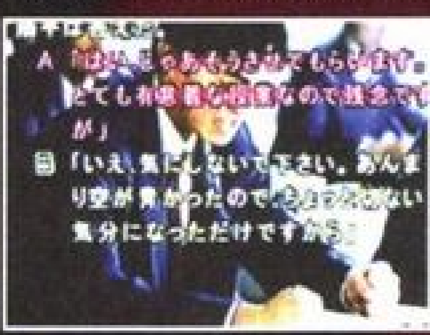
5번째 협박대상



협박에 사용된 사진

토비사와

이제 토비사와의 스토리를 시작해보자. 토비사와는 아침부터 아오무시에게 괴롭힘을 당하게 된다. 그리고는 수업시간 내내 전날 있었던 일들로 인해 고민하게 된다. 그러한 그의 모습을 본 선생님은 토비사와가 아픈 것이라고 생각하고 조퇴를 하겠느냐고 물어본다. 여기서 A는 조퇴한다, B는 조퇴하지 않는다이다. A를 선택하면 우마메의 스토리가 배드 엔드가 되어버리니 B를 선택하도록 하자. 수업이 끝난 후, 케이마의 스토리에 등장했던 여자 3인방과 함께 토비사와는 한 제과점에서 시간을 보내게 된다. 그런데 그곳에서는 요시코의 모습을 볼 수 있다. 물론 재핑이 가능. 여기서 계속 진행하면 토비사와의 스토리는 배드엔드를 맞이하게 된다. 따라서 일단 토비사와의 스토리는 여기까지만 진행하도록 하자.



고민하는 토비사와, B를 선택하자

케이마

전날 가장 박진감넘치게 진행되었던 케이마의 스토리. 오늘은 어떤식으로 진행이 될것인가. 케이마는 전날 발생한 폭탄 사건이 단순한 장난으로 끝나지 않을 것이라고 생각하고 있다. 그래서 그와 타케요시는 관련 자료를 계속 조사하고 있는 중이다. 케이마는 '샤치테의 악마(シャチテの悪魔)', 즉 전날 대전게임을 했던 음침한 얼굴의 사나이에 대해 조사해 볼 생각이다. 타케요시는 자신도 샤치테의 악마에 대해 들은 적이 있다면서 대단한 프로그램 실력을 지닌 자라고 들었다고 이야기한다. 그 때, 시오리가 와서 가이에 대해 이야기해준다. 가이는 일단 집으로 돌려보내긴 했지만 광고판 조작실에서 가이의 학생수첩이 발견되었다고 한다. 하지만 케이마는 가이의 결백을 확신하면서 그의 결백을 입증하기위해 본격적인 수사에 착수한다. 일단 다시 가이와의 컴퓨터 통신을 재개하는 케이마. 가이는 불만을 토로하다가 갑자기 "실은 내가 진짜 샤치테의 악마다."라는 메시지를 남기고 통신을 끊는다. 뭔가 시기적절치 못한 농담이라고 생각하면서 케이마는 다시 수사를 시작한다. 일단 전날의 퀴즈게임기를 조사한 사람의 명함을 받아 자신의 수첩에 끼워넣는 순간 갑자기 수첩이 사라진다. 그리고...

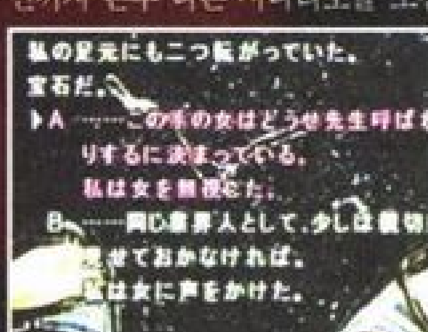
(계속...)



.249 수첩이 사라졌다?

이치가와

이제 이치가와의 스토리를 진행하자. 이치가와는 글을 쓰다가 담배를 사기 위해 묵고 있는 호텔 밖으로 나오게 된다. 그러다가 우시오의 스토리에 나오는 소도구 담당 여성과 부딛치게 된다. 그 여성은 화를 내려다가 자신과 부딛친 사람이 이치가와인 것을 보고 화를 내지 않는다(연모하는지도...). 여기서 중요선택. A는 여자를 무시한다이고 B는 친절히 말을 건넨다이다. 여기서 A를 선택하면 우시오가 미치루의 칼에 찔려 죽게 되고 연쇄적으로 우마메는 산지에게 죽게 된다(언뜻 관계없어 보이지만 해보면 안다). 따라서 반드시(!) B를 선택하자. 원고를 출력하지 않은채 마무리를 지어가다 마침내 잠이 든 이치가와. 그는 또다시 악몽에 시달리다 오전 10시경에 일어나게 된다. 그런데 불안한 예감이 적중. 자신이 새벽에 써놓은 원고는 컴퓨터내에 존재하지 않았다. 사라져버린 것이었다. 그런데 이대로 계속 진행하면 배드엔딩이 되어버린다. 일단 배드엔딩 장면까지 본후 다른 시나리오를 도전하자.



B! B! B!



대체 누구?

우시오

이제 우시오의 스토리를 시작해보자. 전날 자신을 붙잡았다가 미치루씨를 보고 놓아주었던 형사. 그자는 "나는 보석점의 여직원을 의심하고 있소."라고 말을 했다. 그 말에 걱정이 된 우시오는 일단 보석점이 있는 곳으로 향하게 된다. 그런데 그곳에서 우시오는 이전에 자신의 부하였던 야마부키(山吹)를 만나게 된다. 그가 이곳에 나타난 이유는 산지가 사용한 총 때문이다. 그 총은 백봉조직 보스의 총인데 그것을 산지가 훔쳐 사용하고 있던 것이다. 결과적으로 산지(그리고 우마메)는 경찰뿐 아니라 조직으로부터 추격을 받고 있는 상태였다. 야마부키는 의도적으로 우시오의 신경을 건드리는 말을 한다. 그러나 일단은 별신경을 쓰지 말도록 하자. 다시 촬영팀의 숙소로 돌아온 우시오. 그곳의 자기방(실은 우마메의 방)에는 미치루가 와서 기다리고 있다. 미치루는 결혼에 대해 답변을 달라고 한다. 곤란해 하고 있을 때, 도구담당의 여성이 우시오에게 전날 압수(?)해갔던 반지와 목걸이를 돌려주러 들어온다. 잠시 우시오의 뒤에 숨는 미치루. 도구담당여성은 물건을 돌려주면서 '누구에게 프로포즈하려는거죠?'라는 질문을 하고 돌아간다. 그녀가 돌아가자 미치루는 '프로포즈'의 대상이 자기라고 확신하고 우시오를 껴안는다. 그리고 돌발사태! 미치루가 우시오를 덮치게(?) 된다. 선택사항이 있지만 내용에는 큰 영향을 주지 않는다. 어쨌거나 미치루는 완전히 오해한 채로 반지와 목걸이를 가져가버리게 된다. 그런데 그녀는 나가면서 '내일부터 우마메씨도 대사가 많군요.'라고 말한다. 대사. 그렇다 지금까지 우마메의 역할에는 대사가 없었지만 이제 상당량의 대사가 있는 것이다. 결국 그날밤 우시오는 잠을 잘 시간이 없었다.



보석점으로 온 우시오



이자가 야마부키



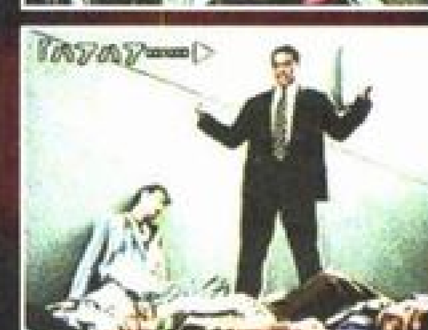
오해한 미치루

다시 열심히 촬영에 임하는 우시오. 오전 11시 경, 어제 만났던 형사가 촬영을 구경하러 나타난다. 그리고 그 직후 우시오는 수상한 남자들에게 끌려가게 된다. 그리고 (계속... 이 이후의 내용은 마사시의 AM 11 : 30의 스토리로 이동하여 일요일과 대화하는 장면에서 재핑이 가능하다) 처음에 우시오는 그들에게 몇대 맞게 되지만 이내 예전의 실력을 발휘 일당을 모두 쓰러뜨리게 된다. 그리고 다시 촬영장으로 돌아온 우시오. 촬영 중에 아르바이트생 조연출은 촬영용어에 대해 우시오에게 이것저것 물어본다. 아무것도 모르는 우시오이지만 능숙하게 넘어간다. 이 대사에서 '마사시'의 스토리로의 재핑이 있으므로 주목하자. 우시오는 촬영이 없기 때문에 이러저리 시간을 때우고 있는데 그때 토비사와의 여자친구인 미나코가 그에게 다가와 촬영 구경을 해도 좋을지 물어본다. A는 해도 좋다, B는 하지말아라이다. 여기서는 B를 골라야한다. 그래야 미나코가 토비사와에게 연락을 하게 되고 토비사와는 배드엔딩으로의 길에서 구원받을 수 있기 때문이다. 계속되는 촬영. 그리고 드디어 저녁식사를 하게 된다. 그리고 계속해서 촬영....

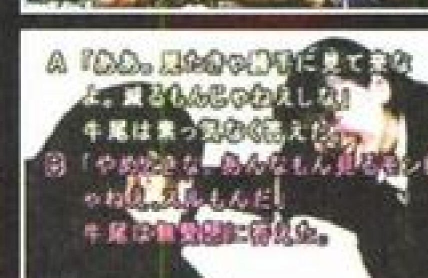
(3일째로....)



이들은?



상대가 안된다



구경하지 않는게 좋아

토비사와

이제 토비사와의 스토리로 돌아가보자. 아까 우시오가 미나코에게 촬영구경을 하지 말라고 했기 때문에 미나코는 토비사와에게 연락하게 된다. 미나코는 아버지와 함께 식사를 하자고 하고 별달리 거절할 이유가 없는(아요이의 일은 완전히 잊고 있다)

토비사와는 함께 식사하게 된다. 그런데 미나코의 아버지는 이전에 말한 미나코의 삼촌, 관동백봉조직의 보스도 초대해놓았다(관동백봉조직이 바로 산지와 우마메를 쫓고 있는 조직이다). 그런데 보스는 둘이 결혼할 사이라는 미나코 아버지의 소개에 잠시 입을 다문다. 그것이 반대의 뜻이라고 생각한 미나코는 화를 내려한다. 그때 보스는 자신이 잠시 놀란 이유는 마침 자기 딸, 루이코(るい子)도 이번에 결혼하겠다고 나섰기에 시기가 공교롭게도 맞아 떨어지라고 말한다. 루이코가 결혼하겠다는 상대는 바로 우시오(역시 우마메를 우시오로 착각하고 있다. 여기서 우마메의 스토리로 재평이 가능하다). 어쨌거나 식사는 끝났고 미나코와 토비사와는 다시 둘만의 시간을 갖게 된다. 그러나 마침내 아요이의 일을 떠올린 토비사와, 미나코에게 적당히 둘러댄 후 약속장소로 급히 달려가게 된다. 2시간이나 늦게 도착했지만 아요이는 기다리고 있었다. 토비사와는 일단 커피숍에 들어가 이야기를 나누게 된다. 그리고 조심스레 진위를 확인해보려한다. 그런데 아요이는 정말로 아기를 가진 것이라고 단언하고 또한 반드시 아이를 낳겠다는 의지를 보인다. 일단 다시 밖으로 나와 걷는 둘. 그런데 우연히도 미나코와 길에서 마주치게 된다. 그러나 놀라운 재치로 위기를 벗어나는 토비사와. 그후 토비사와는 아요이와 함께 택시를 타고 아요이의 집으로 향하게 된다.

(계속...)



우시오 덕택에 들은 데이트를(?)


가운데가 보스



위기의 순간!


실수연발!


지금까지 기다리고 있었다

우마메

이제 우마메의 스토리를 진행시켜보자. 우마메는 잠에서 깨어나면 이내 산지가 잠들게 된다. 산지가 잠이든 사이에 우마메는 보석이 든 가방을 들고 도망치게 된다. 도망을 치다보면 '코트를 입은 남자(コートの男)'라는 팁(TIP)이 나오고 이를 통해 케이마의 스토리로 재평하는 것도 가능하다. 일단은 계속 도망치자. 우마메는 필사적으로 경찰을 찾고 결국 찾아낸 경찰은 다름아닌 케이마. 우마메는 그에게 가방속의 물건을 보여주며 도와달라고 한다. 그런데 가방 속의 물건은 호텔의 재떨이였다. 이를 본 케이마는 장난치지 말라면서 이번만은 봐줄테니 어서 호텔에 물건을 돌려놓으라고 말하고 가버린다. 그가 간 직후 나타난 산지. 산지는 우마메의 행동에 일찌감치 의심을 품고 있던 것이었다. 배신자는 죽어야한다면서 총을 꺼내려는 순간 경찰이 나타난다. 일단 둘은 서로 갈라져서 도망을 가게 된다. 필사적으로 도망가는 우마메. 그러한 그의 앞에 웬 오토바이를 탄 여성이 나타난다. 우마메는 영문도 모르고 그 오토바이를 함께 타고 도망가게 된다. 오토바이는 한 공원에서 멈추게 된다. 오토바이 운전자는 바로 루이코(るい子). 바로 백봉조직 보스의 딸이다. 그녀는 옛날부터 우시오를 연모해 왔었다. 하지만 지금 그녀 앞에 있는 사람은 우시오가 아닌 우마메. 그녀를 알 리가 없다. 일단 그녀를 따라 그녀의 집, 즉 백봉과 보스의 집으로 가게 된다. 그리고 ... (이 이후의 이야기는 우시오의 스토리 AM 11:20분에서 재평이 가능하다)


도망가는 우마메


산지?


이 오토바이는?


이 여성은 바로 루이코

백봉과 보스의 집에 오게 된 우마메. 이곳에서 그는 배신자 취급을 받는다. 바로 산지와 행동을 같이했다는 오해를 사고 있기 때문이다. 최소한 손가락 한 개. 심하면 목숨까지 위태로운 상황. 그러나 루이코가 우시오와 결혼하겠다는 발언을 함으로써 일단 급한 불은 끄게 된다. 보스는 대신 다음날까지 산지의 목과 권총을 가져오지 않으면 그때는 더 이상 생명을 유지할 수 없을 것이라고 말한다. 하지만 루이코와 결혼을 하여 차기 보스가 되겠다는 야망을 가진 야마부키가 이를 가만 놓아두지 않는다. 교묘한 속임수로 우마메에게 술을 먹인 후 루이코 몰래 집 밖으로 내보내려고 한다. 그러나 술에 취한 우마메는 '엄청난 용기(?)'로 이 위기를 넘기게 된다. 그러나 술김에 집밖으로 나와버린 우마메. 그는 술주정을 하고 있을 뿐이었다. 여기서 문제가 있다. 만일 토비사와가 학교에서 조퇴를 했었다면 우마메는 그를 만난 후 자살을 하게 된다. 따라서 토비사와가 조퇴를 하지 않았어야만 우마메는 살아남을 수 있다. 집밖으로 나온 우마메는 한 놀이터의 모래사장에 쓰러져 잠이 들게 된다. 일어났을 때는 이미 저녁 7시 30분. 그는 다음날까지 산지의 목과 총을 가져가기로 한 약속을 기억해내게 된다. 우마메는 현재로서 가장 안전한 곳은 촬영팀이 있는 곳이라고 판단하고 촬영팀이 있는 장소를 찾아헤매게 된다. (계속...이 이후는 우시오의 스토리 PM 7 : 40에서 재평이 가능하다.)

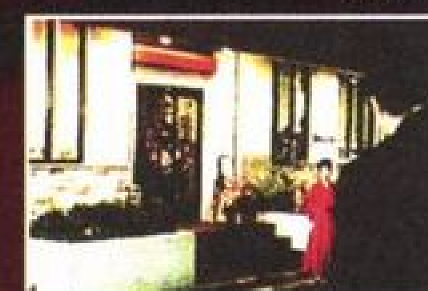

보스와의 만남

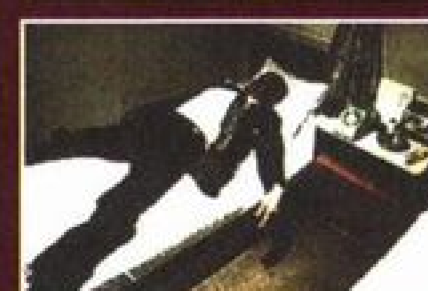

야마부키에게 속은 우마메


우마메 맞아?

촬영현장을 찾아헤매는 우마메. 그는 마침내 한 레스토랑 앞에서 미치루를 발견하게 된다. 하지만 그것도 잠시 그녀는 그녀와 함께 식사를 했던 남자 주연인 '듀크'와 함께 차를 타고 현장으로 돌아가게 된다. 다시 혼자 남겨진 우마메. 그는 촬영팀이 어제와 오늘, 모두 같은 호텔을 사용한다는 사실을 떠올리게 된다. 일단 그 호텔에 가서 촬영팀이 오기를 기다리기로 한 우마메는 촬영팀의 숙소인 아크호텔에 가게 된다. 우마메는 촬영팀이 철야촬영을 하기때문에 일단 혼자서 방을 잡고서 기다리기로 한다.

(3일째에 계속)


미치루와 만났다!

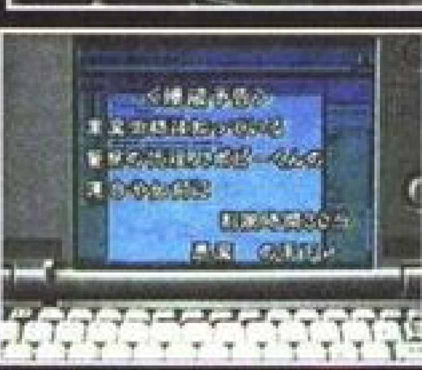

피곤함에 쓰러진 우마메

케이마

이제 케이마의 스토리로 돌아가보자. 케이마의 스토리에는 우마메의 스토리 AM 10:50에서 재평이 가능하다. 케이마는 이전 스토리에서 손에 있던 지갑이 갑자기 없어져서 크게 놀랐다. 하지만 그건 경찰을 찾아헤매던 우마메가 케이마가 들고있던 경찰수첩을 보고 너무도 반가워서 급히 확인하기 위해 말도없이 나꿔챈 것이었다. 그는 도움을 청하지만 앞서 우마메의 스토리에서 보았듯이 그가 보여준 것은 호텔의 재떨이였다. 결국 그를 무시하고 도망가는 케이마. 그는 점심때도 되고 해서 시오리와 자주 가는 음식점에 들어선다. 그곳에는 마침 시오리도 와 있어서 함께 점심을 먹게된다. 그런데 갑자기 타케요시로부터 호출이 온다. 전화를 해보면 타케요시는 범인으로부터 또다시 편지가 왔다고 전해준다. 자신의 컴퓨터로 확인을 해보는 케이마. 그 편지는 바로 제 2 의 폭파예고였다. 게다가 이번에는 제한시간이 30분이라는 추신까지 붙어 있었다. 케이마는

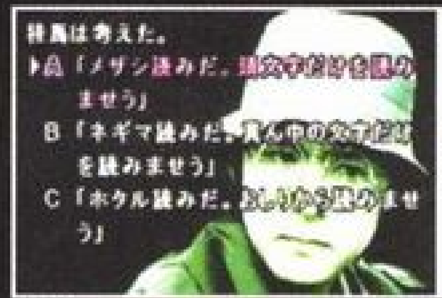
이내 편지의 내용을 이해하고 '안단테'라는 오락실로 향한다. 편지내에는 '흑마술사'라는 힌트가 주어져있었는데 안단테에는 시부야에서 유일하게 'WIZARD(마법사)'라는 설치는 기계가 있었던 것이다. 그 기계를 작동시키자 점친 결과 대신, 새로운 힌트가 주어진다. 그 힌트를 보고 시오리와 케이마는 고민끝에 한 경마게임장으로 달려간다. 그러면 경마게임에 나왔던 말들의 이름을 이용하여 힌트를 얻어야만 하는 중요한 선택점이 나온다. A. 머릿글자만 읽는다. B. 가운데 글자만 읽는다. C. 끝글자만 읽는다이다. 여기서는 C를 선택해야 한다. 그러면 다시금 같은 선택사항이 나오는데 이때도 다시 C를 고르자. 그러면 시오리가 말들을 순위대로 나열해서 읽어보자는 아이디어를 내놓는다. 그러면 '남부 백화점 옥상의 경찰차'라는 메시지를 추론해내게 된다. 그곳으로 가보면 한 아이가 경찰차모양의 미니 자동차를 타고 있다. 일단 폭탄 해체를 위해서는 그 아이를 내리게 해야 한다. 여기서 중요선택! A는 직접 아이를 내리게 한다. B는 시오리에게 부탁한다이다. 여기서는 시오리에게 부탁하도록 하자. 그러면 아이는 내리게 되고 그 안에서 폭탄을 발견할 수 있다. 이제 어제와 같은 선택. A 파랑선을 자른다. B 빨강선을 자른다. C 둘다 자른다. 이번에도 둘다 자르도록 하자. 그러면 다행히도 폭탄이 폭발하지 않는다. 그때 나타난 고로이치. 그는 케이마에게 아직도 이런 장난이냐고 야단이다. 그에게 폭탄의 원료로 추정되는 가솔린을 내보이면 고로이치는 그것을 살펴보더니 꿀꺽꿀꺽 마신다. 그건 술이었다. 결국 이번에도 범인의 장난.


케이마와 우마메의 대면


제 2의 폭파예고



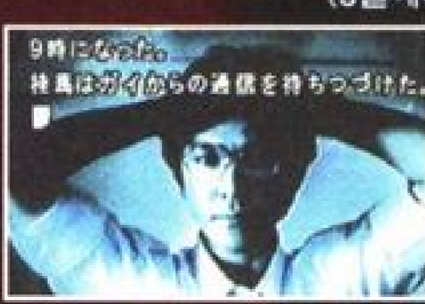
WIZARD


중요한 선택!


저 자동차에 폭탄이?

일단 경찰서로 돌아온 케이마. 타케요시는 케이마에게 용의자로 삼아야 될 사람들에 대해 충고를 해준다. 아무리 친한 사이라도 용의선상에서 빼는 일은 형사가 할 일이 아니라면서 주변의 모든 인물을 용의선상에 두어야 한다는 것이었다. 가이를 찾아헤매는 케이마. 그는 가이에게서 온 편지가 없나해서 통신을 연결해본다. 마침 그의 메일함에는 편지가 와 있는데 그 내용은 '케이마형사의 고별식. 10월 13일 금요일. 악마의 부하로부터'이다. 일단 경찰서로 돌아온 케이마는 가이로부터의 연락을 기다린다. 오후 11시에 마침내 가이로부터 연락이 온다. 가이는 자신의 학생수첩을 누군가에게 잃어버렸다는 것을 이야기해준다. 그러나 뭔가 계속 숨기는 듯한 느낌을 지울 수는 없는데....

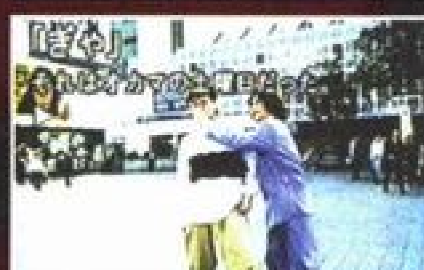
(3일째에 계속)


가이로부터의 연락을 기다린다

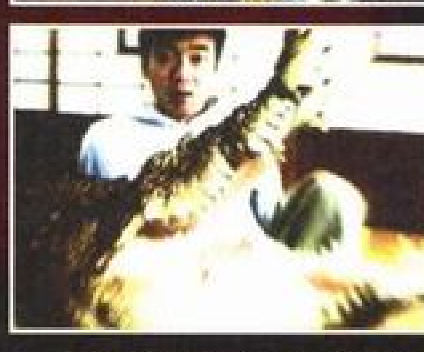
마사시

이제 마사시의 스토리로 돌아가보자. 마사시의 스토리는 케이마의 스토리 PM 01:00에서 재광이 가능하다. 마사시는 호시코와 1시 30분에 만나기로 약속을 한 상태이다. 잠시 시간을 때운 후 은행으로 가보면 호시코가 기다리고 있다. 그런데 호시코는 1만엔을 현금이 아닌 통장에 넣은 상태로 주게 된다. 하지만 이것은 호시코의 함정. 마사시는 이 통장내의 금액을 현금카드로 뽑으려 하지만 호시코가 의도적으로 비밀번호를 다르게 가르쳐주었기 때문에 현금인출에 실패하게 된다. 오히려 카드의 지문과 은행의 카메라에 담긴 모습을 통해 호시코가 마사시를 협박하게 된다. 호시코는 칠요회에 대해 더 알고 싶다면서 6시 30분에 아까 만난 장소에서 다시 만나자고 한다. 일단 다시 만나는 대가로 1만엔을 받아내는데는 성공한 마사시. 은행을 나오면 수요일의 뒷모습이 보인다. 수요일을 열심히 부르지만 아무런 반응이 없다. 그 순간 갑자기 나타난 새 교관, 토요일. 그가 전해준 이번 목표는 엄청나게 큰 집에서 홀로 사는 정치가이다. 그가 있는 방을 겨우 찾아 이불속에 누워있는 그에게 협박을 하는 마사시. 그러나 아무리 기다려도 반응이 없어 이불을 들추어본 마사시는 크게 놀라게 된다. 이불 속에 있던 것은 악어였기 때문이다. 그리고 계속... (이 이후의 내용은 우시오의 PM 03:20의 스토리로부터 재광할 수 있다.)


호시코 역의 제희


앗! 토요일?


협박을 행하는 마사시


그러나 이불속에 있던 것은 악어

마사시가 찾고 있던 사람은 바로 정원에 있었다. 그 사람은 과거에 대단한 권력을 지닌 정치가였으며 활동당시에 뇌물 수수 혐의를 받은 적도 다수 있었다. 마사시는 그가 현역 당시 빼돌린 80억엔 상당의 금괴를 집안에서 찾아내어 그것을 수단으로 협박을 하게 된다. 그런데 그 노인은 갑자기 망령이 든 것과 같은 행동을 한다. 하지만 그것은 너무도 외로웠기 때문에 협박을 위해서 왔든 뭘 위해서 왔든 자신을 찾아와준 마사시의 관심을 조금이라도 끌어보려는 행동이었다. 마사시는 왠지 그 노인이 좋아졌고 그로부터 1만엔을 받아낸 후 칠요회에 가입하라고 한다. 그 노인은 친구가 생긴다는 사실 하나만으로도 매우 기뻐하게 되고 마사시는 즐거운 마음으로 그 노인을 토요일에게 인수인계하게 된다.

이제 시간은 5시 30분. 6시 30분에 호시코와 만나기로 했기 때문에 마사시는 일단 빠찡코로 시간을 때우기로 한다. 마사시는 그곳에서 6시 20분 정도까지 빠찡고를 하게 되는데... (계속. 이 이후의 스토리는 우시오의 PM 7:00의 스토리에서 재광이 가능하다.)


이자가 바로 이번의 협박대상


이 금괴는?


친구(?)가 된 두사람

결국 빠찡고를 하던 마사시는 그 때문에 약속시간에 20분 가량 늦게 된다. 그런데 약속장소에는 호시코의 모습은 이미 보이지 않는다. 대신 마사시는 그곳의 점원으로부터 호시코가 맡겨두고 간 물건을 받게 된다. 그 물건은 바로 호시코가 일하는 심야쇼의 티켓이었다. 일단 그것을 구경하러 가는 마사시. 하지만 도저히 끝까지 볼 용기가 나지 않아서(사실은 수요일에게 죄책감을 느껴서이다) 밖으로 나오게 된다. 그리고 밖에서 조금 기다리면 호시코가 나오게 된다. 그녀와 한 바에 들어가는 마사시. 이곳에서의 선택은 크게 신경 쓸 필요없다. 바에 들어가면 술의 종류를 고르는 선택이 나오는데 이는 크게 신경 쓸 필요 없다. 이곳에서 호시코는 마사시에게 놀라운 추리를 펼쳐보인다. 칠요회의 목적. 그것을 일종의 피라미드 기업으로 추정하는 것이었다. 1명이 7명으로부터 1만엔을 받고 그 7명이 다시 각각 7명으로부터 1만엔을 받아나가면 가장 위에 있는 사람은 엄청난 이득을 얻는 것이라고. 다시 말해 한 명, 한명으로부터 거액을 뜯어내려면 위험도 감수해야하고 거부반응도 생기지만 1만엔이라면 피해자측에서도 별 신경을 쓰지 않기 때문에 1만엔만을 받아내는 것이라는 추리였다. 그녀는 자신과 함께 칠요회의 비밀을 파헤치자고 제안한다. 하지만 칠요회의 일을 열심히 하는 이유가 오직 '수요일' 때문인 마

사시는 그녀의 제안을 뿌리친다. 그때 갑자기 나타난 수요일. 그녀를 뒤좇아 나오지만 밖에는 그녀의 모습은 보이지 않고 일요일의 모습만이 보인다. 일요일은 7번째 임무의 교관이 갑작스레 수요일로 변경되었다는 사실을 알려준다. 기뻐하는 마사시. 하지만 그것도 잠시. 마사시의 마지막. 7번째 협박대상은 관동백봉조직의 보스였다. 결국 빠찡고를 하던 마사시는 그 때문에 약속시간에 20분가량 늦게 된다. 그런데 약속장소에는 호시코의 모습은 이미 보이지 않는다. 대신 마사시는 그곳의 점원으로부터 호시코가 맡겨두고 간 물건을 받게 된다. 그 물건은 바로 호시코가 일하는 심야쇼의 티켓이었다. 일단 그것을 구경하러 가는 마사시. 하지만 도저히 끝까지 볼 용기가 나지 않아서(사실은 수요일에게 죄책감을 느껴서이다) 밖으로 나오게 된다. 그리고 밖에서 조금 기다리면 호시코가 나오게 된다. 그녀와 한 바에 들어가는 마사시. 이곳에서의 선택은 크게 신경 쓸 필요없다. 바에 들어가면 술의 종류를 고르는 선택이 나오는데 이는 크게 신경 쓸 필요 없다. 이곳에서 호시코는 마사시에게 놀라운 추리를 펼쳐보인다. 칠요회의 목적. 그것을 일종의 피라미드 기업으로 추정하는 것이었다. 1명이 7명으로부터 1만엔을 받고 그 7명이 다시 각각 7명으로부터 1만엔을 받아나가면 가장 위에 있는 사람은 엄청난 이득을 얻는 것이라고. 다시 말해 한명, 한명으로부터 거액을 뜯어내려면 위험도 감수해야 하고 거부반응도 생기지만 1만엔이라면 피해자측에서도 별 신경을 쓰지 않기 때문에 1만엔만을 받아내는 것이라는 추리였다. 그녀는 자신과 함께 칠요회의 비밀을 파헤치자고 제안한다. 하지만 칠요회의 일을 열심히 하는 이유가 오직 '수요일' 때문인 마사시는 그녀의 제안을 뿌리친다. 그때 갑자기 나타난 수요일. 그녀를 뒤좇아 나오지만 밖에는 그녀의 모습은 보이지 않고 일요일의 모습만이 보인다. 일요일은 7번째 임무의 교관이 갑작스레 수요일로 변경되었다는 사실을 알려준다. 기뻐하는 마사시. 하지만 그것도 잠시. 마사시의 마지막. 7번째 협박대상은 관동백봉조직의 보스였다.

(.3일째에 계속...)



이 티켓은?


호시코와 술을 마시는 마사시



수요일?

이치가와

다시금 이치가와의 스토리로 돌아와보자. 다시 진행해보면 이치가와의 스토리는 배드엔딩을 맞이하지 않고 프로듀서를 만나러가는 방향으로 진행된다. 이치가와는 프로듀서를 만나 자신이 써놓은 글이 모두 지워져버렸다고 고백하지만 프로듀서는 크게 개의치 않는다. 일단 다시 방으로 돌아오는 이치가와. 그는 돌아오는 길에 적외선 감시 카메라를 사온다. 집에 돌아오자 전화가 울려온다. 하지만 이는 잘못 걸려온 전화. 일단 전화를 끊고 카메라를 설치하다보면 또 다시 전화가 울려온다. 이 전화는 요시코로부터의 잘못걸린 전화로 만일 받게 되면 요시코의 스토리는 배드엔딩을 맞이하게 된다. 선택 A의 받는다와 선택 B의 전화를 무시한다에서 B를 선택해야만 한다. 그 후 샤워를 한 이치가와. 그에게는 끝없이 전화가 온다. 잘못걸린 전화. 싫어하는 사람으로부터의 전화. 그리고... (계속)



전화가 울려온다

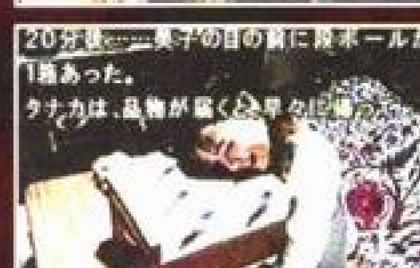
요시코

아르바이트 장소에서 나온 요시코는 식욕을 이기지 못하고 한 제과점에 들어가게 된다. 그러나 주문한 도너츠를 가지고 나올 무렵. "역시 안돼!"라고 외치며 도망쳐 나오게 된다. 이후 요시코는 남자친구에게 전화를 하기위해 공중전화로 들어가게 된다. 하지만 전화는 잘못연결되어 이치가와에게 연결된다. 이치가와가 전화를 받지 않았다면 요시코는 그냥 포기하고 다시 아르바이트 장소로 돌아가게 된다. 일을 마친 후 백화점에 들러 체중을 재 보지만 체중은 또 다시 늘어있다. 우울한 마음으로 집에 돌아오면 갑자기 웬 세일즈맨이 찾아온다. 그는 다이어트 식품을 사라고 권유한다. 다이어트 식품이라는 말에 눈이 번쩍 뜨인 요시코. 급히 주문을 하게 되고 이내 그녀에게 커다란 상자가 배달되어 온다. 그리고 그 상자안에 있는 수십개의 식품을 다 먹어치우는 요시코(실은 하루에 1개가 정량이라고 표시되어 있다). 당연히 체중은 늘게 되고 슬퍼하는 요시코. 그리고...

(3일째에 계속)


도망쳐 나온 요시코

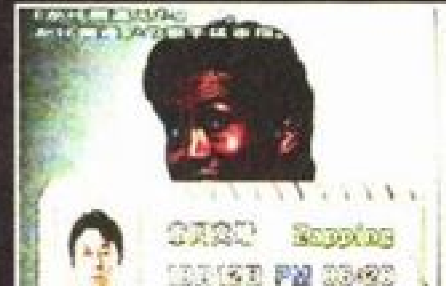

이 사람이 세일즈맨


상자를 받고 기뻐하는 요시코

이치가와

이제 이치가와의 스토리로 돌아가자. 아까 '계속'의 이후는 요시코의 PM 07:40의 스토리에서 세일즈맨이 전화를 거는 장면에 나오는 팁(TIP). '잘못걸렸다(かけ間違た)' 로부터 재핑이 가능하다. 재핑을 해보면 이치가와는 세일즈맨으로부터 잘못 걸려온 전화를 받고는 바로 끊어버린다. 그리고 다시 작업을 계속하기 시작한다.

(3일째에 계속)


여기서 재핑

토비사와

이제 토비사와의 스토리. 토비사와의 스토리는 요시코 PM 08:50의 스토리에 나오는 '주인(住人)'이란 팁(TIP)에서 재핑이 가능하다. 토비사와는 아요이와 함께 그녀의 집으로 가게 된다. 그곳에서 임신확인시약으로 임신여부를 확인하지만 결과는 '임신중'. 토비사와는 어떻게 해야할지 고민을 한 끝에 아요이에게 모든 것을 사실대로 털어놓으려 한다. 그런데 그때 갑자기 아요이 의 아버지가 등장. 덕분에 토비사와는 아무말도 못한채 창문을 통해 도망가게 된다. 일단 집으로 돌아온 토비사와. 그런데(!) 자신의 집에 유키가 아기를 데리고 와 있는 것이 아닌가! 점점 곤란해지는 토비사와. 일단 유키는 자신과 아기의 관계에 대해서 토비사와의 부모님께는 아무말을 하지 않는데...

(3일째에 계속)


아요이의 집에 온 토비사와


으엑! 유키가 집에?

3일째

우시오

일단 우시오의 스토리로 시작을 해보자. 촬영은 철야로 진행되어 촬영이 끝났을 때는 1시 30분쯤이었다. 우시오는 방에 돌아와 열심히 대본을 외기 시작한다. 하지만 '내가 왜 이런일을 해야하지?' 라고 외치면서 대본외기를 그만두는 우시오. 일단 우시오는 화장실에 볼일을 보러 간다. 그런데 기껏 자리를 잡고 앉았더니 휴지가 없다! 마침 옆의 화장실에도 누군가가 들어와 휴지를 좀 달라고 부탁하는 우시오. 친절하게도 옆에 있는 사람은 휴지를 넘겨준다. 그걸 계기로 두사람은 일을 보면서 서로 자신이 처한 상황에 대한 한풀이를 시작하는데... 옆에 앉은 사람은 바로 다름아닌 우마메진타로이다! 여기서 우마메는 루이코가 방에까지 좇아와 곤란한 사정을 이야기한다(물론 이름을 말하진 않는다). 이에 대한 대답은 뭘 하든 별 상관없다. 우마메의 고민을 들어준 우시오는 대본을 어떻게 외우면 잘외우는지를 물어보고 마음에 드는 대답을 들을 수 있다(당연한 일이다). 그런데 아쉽게도 둘은 서로 시간 차이를 두고 나가는 바람에 서로의 모습을 확인하지 못한다. 다시 아침이 돌아오고 촬영이 시작된다. 오

후 1시까지 촬영이 없는 우시오는 다시금 보석상점에 가보기로 한다. 그런데 그곳으로 가던중 누군가가 자신의 팔을 잡아당기게 된다. 그 사람은 바로 자신이 연모하던 보석점의 여직원. 그녀는 우시오가 강도와 한패라고는 전혀 생각되지 않았기 때문에 경찰에게 우시오의 이야기를 하지 않았고 그때문에 자신도 의심을 받고 있다고 말한다. 우시오는 자신을 믿어준 그녀에게 감동하지만 충격적인 이야기를 듣게 되는데 그건 바로 그녀에겐 이미 애인이 있다는 사실. 엉겁결에 우시오는 그녀가 애인을 만나러 가는데 따라가주기로 한다. 우시오는 잠시 담배 자판기에 들렀다가 그녀를 따라가는 길에 한 남자와 부딪치게 된다. 그 남자는 바로 '우마메겐타로'(!) 하지만 이번에도 역시 서로 너무 급한 바람에 얼굴을 확인하지 못한채 지나치게 된다.

(그리고..계속...)



휴지가 없다!



우마메와 우시오



그녀와의 만남



우마메와 부닥쳤다

우마메

이제 우마메의 스토리를 진행하자. 우마메는 방에서 잠을 자다가 프론트로부터 촬영팀이 돌아왔다는 연락을 받는다. 그런데 촬영팀을 만나러 나가려는 순간, 루이코가 나타난다. 그녀는 갑자기 사라진 우마메를 찾기 위해 집에서 몰래 빠져나온 것이었다. 그리고 갑자기 우마메를 덮치는(?) 루이코. 당황한 우마메는 일단 화장실에 다녀오겠다고 하고 화장실로 향한다. 그곳에서는 이제 우시오의 스토리에서 말했듯이 우시오와 벽을 사이에 두고 서로를 모른채 고민을 이야기하게 된다. 화장실을 나온 후 방에 돌아와보면 루이코는 이미 잠들어있다. 잠에서 깨어나면 이미 촬영팀은 호텔을 떠나고 없다. 우마메를 우시오라고 생각하고 있는 루이코는 아버지가 내건 조건(산지의 목과 총을 하루안에 찾아오는 것) 따위는 신경 쓸 필요 없다면서 함께 도망가자고 한다. 우마메는 이리저리 핑계를 대며 촬영팀을 찾아보지만 도무지 찾을길이 없다. 그러던 와중 루이코가 갑자기 우마메에게 호텔에 들어가자고 떼를 쓴다. 그런데 우연히도 그 모습을 미치루가 보게 되는데...

(계속...)



우마메를 따라온 루이코

류우지

류우지는 한 공원에서 잠을 깬다. 아직 새벽. 그런데 아오무시를 비롯한 3명의 남자가 어제 만났던 집없는 노인을 괴롭히고 있는 것을 발견한다. 그들을 크게 혼내주는 류우지. 노인은 답례로 그를 데리고 집없는 노인들이 모여있는 곳으로 데리고가 함께 한잔하게 된다. 그리고 잠에서 깨어나면 이미 노인들의 모습은 보이지 않고 밖으로 나와 세수를 한후 공원을 걷다보면 마사시와 마주치게 된다.

(그리고 계속...)



건배!

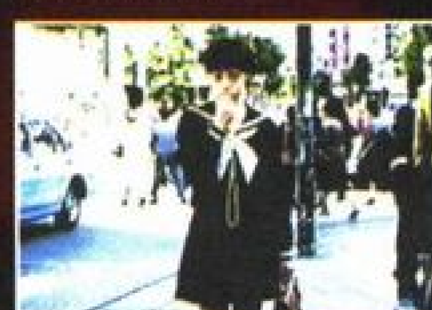


마사시와 마주친 류우지

마사시

이제 마사시의 스토리를 진행하자. 마사시는 다음날 10시 꿈에 그리던 수요일을 만나게 된다. 그러나 그녀는 마사시에게 자료만을 넘겨주고 가버린다. 아쉬워하는 마사시에게 그녀는 묘한말을 남긴다. "산을 오르지도 않고 정상을 정복할 생각이야" 라고... 마사시는 이 말이 임무를 완수하면 그때 다시 만나주겠다는 뜻으로 생각한다. 그 말에 용기를 얻어 야쿠자의 보스가 상대임에도 두려워하지 않는 마사시. 그러나 세상일이 그렇게 쉽지만은 않다. 협박을 제대로 하지도 못하고 부하들에게 얻어맞고 공원에 버려지는 마사시. 정신을 차려보면 공원이다. 그곳에서 우연히 류우지와 마주치게 되는데 여기서 선택이 나온다. A는 그냥 지나친다. B는 백봉파의 사람이라고 생각하고 저자세로 대한다이다. 여기서 B를 택하면 그에게 맞고 정신을 잃게 된다. 그리고 계속...

이렇게 된 후 다시 마사시의 PM 00:30 스토리를 시작하여 선택이 나오기 전에 나오는 이곳의 '묘한 남자(妙な男)'라는 팁(TIP)에서 류우지의 스토리로 재평하도록 하자.



다시 만난 수요일



위협을 받는 마사시

류우지

재평하게 되면 류우지는 마사시를 한 대 때린 후 다른곳으로 이동하게 된다. 그리고는 선택이 나온다. A는 배고픔은 참을 수 있다, B는 밥을 먹어야겠다. 여기서 B를 택하면 밥을 먹은 후 우연히 케이마가 쫓고 있는 폭탄을 직접 해체해주지만 결국 배드엔딩이 되고 만다. 따라서 A를 선택하도록 하자. 그러면 류우지는 대충 담배를 한갑 산후 저녁무렵, 호텔에 자리를 잡게 된다. 류우지는 호텔에서 전화를 걸게 되는데 여기서 선택. A는 수첩을 보고 고등학교때의 친구에게 전화를 거는 것이고 B는 기억을 더듬어 전화를 하는 것이다. 여기서는 A를 고르도록 하자. 류우지는 고등학교 시절의 친구, 이바타(井端)에게 전화를 걸어 30분 후에 바에서 만나기로 약속을 하게 된다. 그와 술을 마시는 도중에 이바타는 류우지의 옛 여자친구인 '스에나가(末永)'의 이야기를 꺼내며 그녀의 연락처를 준다. 일단 여기까지 진행을 하고 이치가와의 스토리를 진행하도록 하자.



전화를 거는 류우지

이치가와

이치가와는 또다시 글을 쓰기 시작한다. 어느새 아침. 글은 어제 손실된 것보다 더욱 미려하게 완성되어 이치가와는 흐뭇해한다. 만일을 대비해 하드에 저장하고 디스켓에 저장하고 프린트도 뽑아둔다. 그러나 순간 다시금 잠이 드는 이치가와. 정신을 차려보면 또다시 모든 글이 사라져있다. 오히려 자신도 모르는 사이에 감독에게 'BODY'라는 정체불명의 저속한 글이 자기 이름으로 보내져 있다. 일단 자신이 설치해둔 카메라의 필름을 현상소에 맡기기로 한다. 필름을 현상소에 맡긴 후 그는 프로듀서를 만나게 된다. 프로듀서는 제대로 된 멋진 작품을 쓰겠다고 약속한 이치가와가 또다시 저속한 글을 써보낸데 대해서 크게 화를 낸다. 일단 실수였다고 둘러대는 이치가와. 그리고 현상소에 가는 도중 공중전화박스에 들어가 쇼오코에게 전화를 걸어보지만 전화를 받지 않는다. 여기서 중요한 선택. 한참 걸어가던 이치가와는 전화 카드를 놓아두고 온 것을 기억해낸다. 선택 A는 그냥 신경쓰지 않는다이고, B는 카드를 다시 가서 찾아온다이다. 여기서는 B를 택하자. 그래야만 마사시가 살아남을 수 있다. 그리고 현상된 필름을 되찾는 이치가와.

(계속...)



또다시 원고가 사라졌다

마사시

이제 마사시의 스토리로 돌아가보자. 류우지의 PM 00:30의 스토리에서 재평하면 된다. 그리고 다시금 B를 선택하고 류우지에게 한 대 맞도록 하자. 정신을 차려보면 이미 저녁때가 되어 있다. 일요일에게 보고를 하기 위해 공중전화로 들어가는 마사시. 마사시는 일요일에게 협박을 필요한 자료가 더 필요하다고 부탁한다. 전화를 하고 있는 사이 나타난 야쿠자들. 마사시는 필사적으로 자료를 부탁하고 일요일은 다음날 자료

를 주겠다고 약속한 후 전화를 끊는다. 여기서 중요선택. A는 전화기를 박차고 도망간다. B는 계속 전화를 거는 시늉을 한다이다. 여기서는 반드시 B를 선택해야 한다. 그러면 웬 소녀가 나타나 위기를 모면할 수 있다. 마사시는 시간을 때우기 위해 또다시 빠찡코를 하러 가고 왠지 그곳에서 인간의 정을 느끼게 되며 3일째를 마치게 된다.


위기!


그런데 어요이의 모습이 보인다

요시코

이제 요시코의 스토리를 진행해보자. 요시코는 또다시 조깅에 나선다. 그러던 중 우연히 칠요회의 멤버인 목요일을 만나게 된다. 그로부터 기공 등을 이용해 살빼는 법을 배우지만 최소 몇 개월은 걸린다는 말에 포기하고 만다. 시간이 되어 아르바이트를 나간 요시코는 카오루에게 다이어트 중이라고 고백하게 된다. 그러던 와중, 요시코에게 반한 월요일이 사랑을 고백하러 오지만 요시코는 현재 다이어트로 제 정신이 아니기 때문에 단번에 채이고 만다. 요시코는 서점 아르바이트가 끝나자 곧장 사진 현상소 아르바이트를 하러 간다.

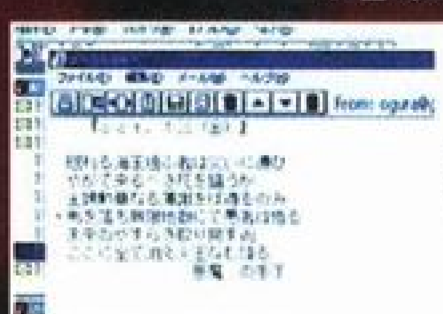
(그리고 계속...)


포기야!

케이마

이제 케이마의 스토리를 진행해보자. 케이마는 집에 돌아가는 길에 게임커피숍 '실루벨'에 들르게 된다. 그곳에서 커피우유를 마시면서 자료를 조사해보는 케이마. 지금까지 사건에 연루된 게임기들은 약 한달전에 점검을 했었는데, 마침 그곳도 한달전에 점검이 있었다는 사실이 눈에 띈다. 일단은 그 일은 제쳐두고 게임을 즐기는 케이마. 새벽1시까지 게임을 즐기던 케이마는 집에 가기가 귀찮다면서 타케요시의 사무실에서 잠을 자게 된다. 그런데 시간은 오후 00시 50분. 타케요시와 시오리가 범인으로부터 또다시 협박편지가 왔다면서 케이마를 깨우게 된다. 그 편지의 암호로 추리해본 결과 두가지 게임의 선택이 나오게 된다. A와 B. 이중에 B를 고르도록 하자. 그 후 여러가지 추리를 해보면 결국 '실루벨'에 폭탄이 있다고 확신하게 된다. 그 말에 먼저 달려간 시오리. 케이마가 급히 쫓아가보면 이미 시오리가 폭탄을 해체하고 있다. 이번에도 선택. A는 청색, B는 적색, C는 양쪽 모두 자른다. 이번에도 역시 선택은 C! 그러나 이번 폭탄은 이전과 달리 장난으로 끝나지 않고 해체자에게만은 위해를 가하는 것이었다. 시오리를 데리고 병원으로 달려가는 케이마. 다행히도 생명에 지장은 없었다. 하지만 정신적 쇼크가 너무도 컸기 때문에 그녀는 계속 깨어나지 못한다. 또다시 고로이치에게 크게 혼난 후 비가 오는 거리를 쓸쓸히 걸어가는 케이마. 그의 앞에 일전에 오락실에서 만났던 음침한 사나이를 보게 된다. 하지만 그는 곧 사라지고 계속 비를 맞는 그에게 가이가 나타나 우산을 씌워주고 간다. 잠시 병원에 들러 아직 깨어나지 못하고 있는 시오리를 본 후 경찰서로 돌아온 케이마. 타케요시는 케이마에게 그 음침한 사나이에 대한 자료를 보여준다. 그의 이름은 '타카마쓰 노헤이(高松野平)' 타케요시가 보여준 자료는 사치테의 악마. 즉 타카마쓰노헤이가 가장 유력한 용의자임을 보여준다. 타케요시로부터 그 자료를 얻은 후 케이마는 시오리의 병실에서 꼬박 밤을 새게 된다.

(4일째에 계속)


또다시 협박?


시오리가 해제를?


이자가 여기에 왜?

우마메

이제 다시 우마메의 스토리로 돌아가도록 하자. 이는 우시오의 PM 00:00의 스토리에서 둘이 서로 부딪치는 장면으로부터 재평이 가능하다. 루이코에게 반강제로 호텔에 끌려들어간 우마메. 하지만 필사적으로 도망쳐나오게 된다. 그러다가 이번에는 보석점의 여직원과 마주치게 된다. 그녀 역시 우마메를 우시오라고 생각하는데... 갑자기 미치루의 팬인 형사가 나타난다. 갑작스런 형사의 등장에 당황한 우마메는 또다시 도망가기 시작한다. 여기서 중요선택! A는 시부야역쪽으로 도망간다. B는 공원쪽으로 도망간다이다. 여기서는 B를 택하자. 그렇지 않으면 토비시와가 유괴범이 되어버린다. 그리고 마침내 촬영팀을 발견한 우마메. 감격! 감격! 또 감격! 우마메는 눈물을 흘린다. 하지만 우마메가 계속 함께 있었다고 생각하는 사람들은 그러한 우마메의 행동을 이해하지 못한다. 어쨌거나 촬영 속행. 형사역의 듀크가 우마메를 뒤쫓는 장면을 촬영하게 된다. 그런데 한참 달리고 있는데 듀크가 쓰러진다. 뒤를 돌아보면 백봉조직의 한 일원이 듀크를 쓰러뜨리고 '형님. 찾아다녔습니다.'라는 말을 하는데...

(계속)


우시오와 부딪친다


공원 쪽으로 도망가자!


기뻐하는 우마메


또다시 일이 꼬인다

우시오

이제 우시오의 스토리로 돌아가자. 우시오의 스토리는 우마메의 PM 00:00의 스토리에서 재평이 가능하다. 우마메와 부딪쳤던 우시오는 이미 애인이 있는게 확실해진 보석점 여직원은 신경쓰지 않는다. 촬영을 위해 돌아가는 우시오. 그런데 촬영팀이 온데간데 없다(당연하다. 우마메가 있으니까). 여기저기 찾아보지만 도무지 보이지 않는 촬영팀. 우시오는 오후 2시쯤 되어 겨우 촬영팀을 만나게 된다. 그런데 자신이 없는데도 이미 몇가지 씬을 촬영했다는 말을 들은 우시오는 뭔가 이상함을 느낀다(앞서 우마메의 스토리에서 우마메는 다시금 우시오로 오인받는 신세가 되어버린 것이다. 그 사이에 우시오가 돌아온 것이고...). 어쨌든 별 신경쓰지 않고 촬영에 임하는 우시오. 하지만 미치루는 아까 우마메와 루이코가 호텔에 가는 것을 본 탓에 우마메에게 차갑게 대한다. 그런데 미치루는 우마메는 술에 약한게 틀림없는데 자신이 준 위스키를 가볍게 마시고 휴지로 얼굴을 닦았는데도 지워져야할 흉터가 지워지지 않자 크게 놀라 밖으로 뛰어나간다. 그 때, 밖에 있던 웬 술취한 불량배들이 미치루를 둘러싸게 된다. 그 위기를 구해주는 우시오. 하지만 이를 통해 미치루는 우시오가 우마메가 아님을 확신한다. 그때 갑자기 산지의 모습이 보인다.

그리고 계속...

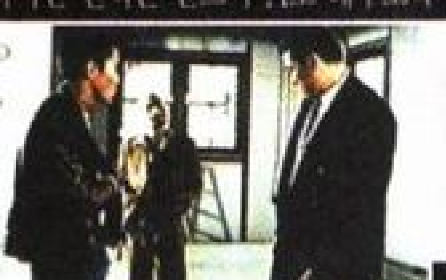

미치루를 구해준다

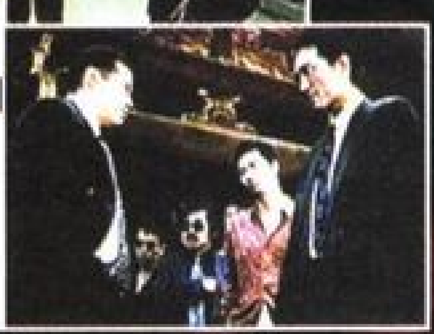

산지가?

우마메

다시 우마메의 스토리로 돌아가자. 우시오의 PM 02:50의 스토리로부터 재평이 가능하다. 갑자기 나타난 백봉조직원은 우마메에게 산지의 행적을 찾았다면서 우마메를 그곳으로 데리고 간다(함께 가는 도중 그의 말을 들어보면 조직 내에서 우시오에 대한 믿음이 대단함을 알 수 있다). 그곳에서 잠시 혼자 남은

리이에 산지에게 붙잡힌 우마메. 산지는 장물
아비가 산지와 우시오가 함께 와야만 거래하
기로 했다면서 우마메를 데리고 장물아비를
만나러 간다. 그런데 장물아비는 전날 우시오
가 물리쳤던 불량배들이다. 이들은 이상하게
도 보석에는 관심이 없고 우시오의 목숨에만
관심을 갖는다. 죽기 일보직전, 다시금 나타
난 백봉조직원들에 의해 우마메는 구출된다.
그 장물아비들로부터 어떻게 된 일인지를 듣
게 되는 우마메. 그런데 순간, 우마메의 몸속
으로부터 이상한 기운이 솟아난다. 그리고는
완전한, 우시오가 되어버린 것과 같은 느낌을
갖는다. 그리고는 혼자서 백봉조직의 보스의
집으로 가는 우마메. 그곳에는 아마부키와 그
의 부하들이 기다리고 있다. 뒤이어 나타난
보스. 이 모든 사건은 아마부키의 함정이었
다. 아마부키는 보스가 되기 위해서 다른 조
직에게 부탁하여 산지로 하여금 강도질을 하
게 한 것이었다. 산지가 사용한 총은 바로 보
스의 총으로 산지가 경찰에 잡히게 되면 보스
의 위세에 악영향을 미치게 되어 상대적으로
자신의 위상이 높아질 것이며 그렇지 않으면
계획한대로 나중에 자신이 산지를 잡은 것처
럼 위장하여 자신의 신임도를 높이려 했던 것
이다. 이러한 사실을 밝히게 되면 아마부키는
당연히 끝장이다. 그런데 보스는 그것과 상관
없이 우마메에게 산지를 잡아오는 약속을 지
키라고 지시한다. 어쩔 수 없이 다시 밖으로
나오는 우마메. 하지만 우마메는 자신은 우시
오가 아니므로 촬영팀에 합류하기만 하면 안
전하리라고 믿는다. 여기서 선택이 나온다.
A는 걸어서 촬영팀을 찾는다. B는 택시를 타
고 촬영팀을 찾는다. C는 기다린다이다. 하
지만 여기서는 무엇을 골라도 배드엔딩이다.
하지만 선택은 반드시 A로 해두도록 하자.

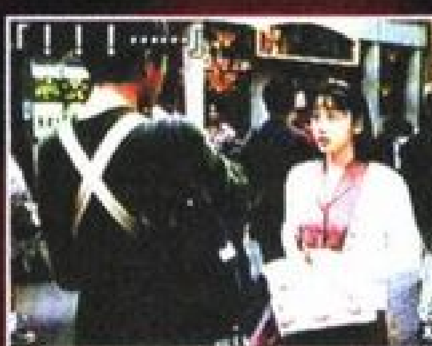

산지와 함께 가게된 우마메


모두 아마부키가 꾸민 함정이었다

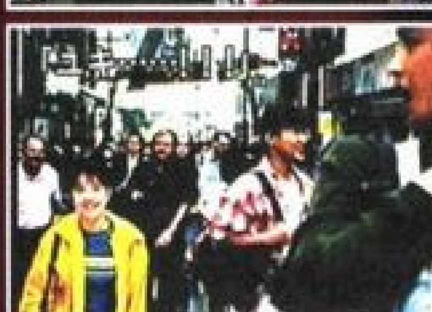
토비사와

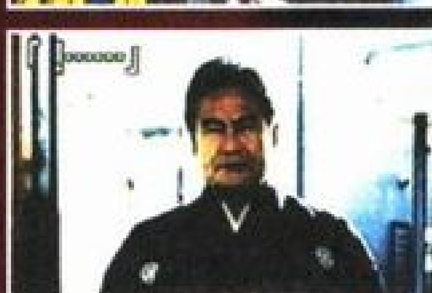
이제 토비사와의 스토리를 시작해보자. 토비사와의 집에 머물게 된 유키. 토비사와가 아침에 일어나면 가족들은 모두 나가버렸고 유키 역시 아기만을 놓아둔 채 외출해 버렸다. 그 때, 미나코가 함께 디즈니랜드에 놀러가자고 연락을 해온다. 도저히 거절할 수 없어 나가기로 한 토비사와. 토비사와는 병원에 가있는 어머니에게 아기를 맡긴 후 미나코를 만나기로 하고 아기를 데리고 나간다. 그런데 토비사와는 공교롭게도 아기를 안고 있는 모습을 한채로 미나코와 마주치게 된다. 그것으로 문제가 끝난 것이 아니다. 아기를 안은채 미나코와 함께 있을 때 유키가 나타난다. 이 위기를 극적으로 모면하는 토비사와(하지만 언제터질지 모르는 시한폭탄이다). 일단 유키와 헤어진 둘은 디즈니랜드에 갈 준비를 한다. 그런데 그때 갑자기 미나코의 아버지로부터 집으로 돌아가 있으라는 연락을 받고 미나코와 헤어져 집에 온 토비사와. 그 이유는 갑작스레 미나코의 삼촌, 즉 백봉파의 보스가 토비사와의 집을 방문하기 때문인데...

(계속..)



으악!!!


얹친데 덮친격?


무슨 일일까?

요시코

이제 요시코의 스토리를 진행하도록 하자. 열심히 아르바이트를 마친 요시코는 집으로 돌아온다. 그리고 목욕하고 잠자게 된다. 썰렁~!

(4일째에 계속...)

이치가와

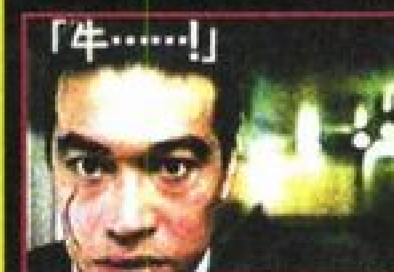
이제 요시코의 PM 02:00의 스토리에서 이치가와의 스토리로 재평하도록 하자. 그러면 이치가와는 현상된 필름을 받아보게 된다. 도중에 다소 문제가 생기긴 하지만 결국 필름을 살펴볼 수 있다. 그런데 필름은 감광되어 전혀 현상되어 있지 않다. 방으로 돌아온 이치가와. 그는 갑자기 정신을 잃고, 깨어나보면 또다시 'BODY'라는 글이 써져 있다. 그는 자신의 몸속에 들어있는 '또 하나의 인격'을 인식하기 시작한다. 그리고 술을 마신 후 그는 한 바에 가서 그곳의 화장실에 틀어박혀 잠들게 된다.

(4일째에 계속..)

우시오

우시오의 스토리는 우마메의 PM 03:10의 스토리에서 재평할 수 있다. 미치루를 구한 직후, 산지를 발견한 우시오. 일단 산지를 붙잡지만 촬영팀 버스의 등장으로 산지를 더 이상 붙잡고 있기가 곤란해지고 만다. 어쩔 수 없이 산지를 놓아주게 되는 우시오(현재로서는 자신이 우시오라는게 밝혀지면 공범으로 경찰에 잡히기 때문이다). 하지만 자신에게 보석이 더 있다는 거짓말로 산지와 나중에 연락할 휴대전화를 건네받게 된다. 일단 촬영팀과 헤어진 우시오. 여기서 중요한 선택이 나온다. 여기서는 B를 골라 백봉조직쪽으로 가도록 하자(이 부분이 다소 애매하다 필자 역시 상당한 시행 착오 끝에 갑작스레 진행이 되게 되었는데 여기 써놓은 대로 앞서 우마메로 하여금 A를 선택하여 걸어다니게 하고 우시오가 B를 골라 백봉조직을 향하게 하면 계속 진행이 되는 듯하다). 어쨌거나 둘은 갑작스레 마주치게 된다. 그런데 갑자기 우마메가 도망치기 시작한다. 그의 뒤를 뒤쫓지만 그를 놓치는 우시오. 여기서 중요선택! 어느쪽으로 갈것인가. A 와 B 중에 B를 선택하도록 하자. 겨우 우마메를 잡은 우시오. 그 둘은 서로에게 그동안 어떤일이 있었는지 이야기한다. 그때 산지로부터 6시 30분에 만나자는 전화가 온다. 우시오는 역시 산지를 잡는 수밖에 없다면서 우마메에게 힘을 합치자고 한다. 그리고 일단 촬영장으로 돌아가는데 그곳에서 우시오는 형사에게 잡히고 만다. 하지만 우마메와 미치루의 도움으로 겨우 도망가게 된다. 그리고 6시 30분. 산지와 우시오가 만나고 있을 때 경찰이 온다. 그리고 이어 나타난 형사를 쏘는 우시오. 그것을 보고 산지는 크게 놀라고 이틈에 경찰들은 산지를 잡는다. 그런데 이는 사실 모두 연극으로 경찰들은 다름아닌 우마메와 미치루였다. 그리고 형사 역시 그들의 설득을 믿고 도와준 것이다. 모든 문제는 해결되고.. 아, 한가지, 여자문제가 남았다. 우시오는 보석점에서 들고나왔던 반지와 목걸이를 돌려주러 가면서 미치루에게 함께 가자고 한다. 그리고 우시오는 그 반지와 목걸이 대금을 치룬 후 미치루에게 프로포즈하게 되는 것이었다.

우시오의 스토리, 완결



만남은 갑작스레 찾아왔다


잡았다!

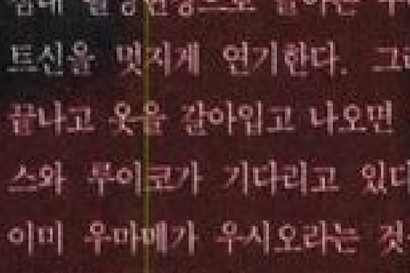

우마메와 미치루의 도움으로


체포되는 산지

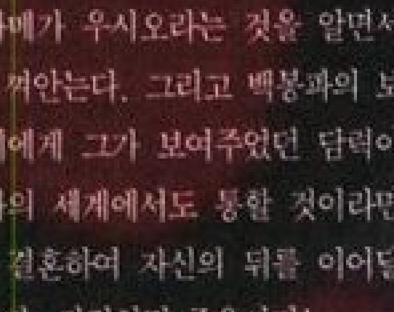
우마메

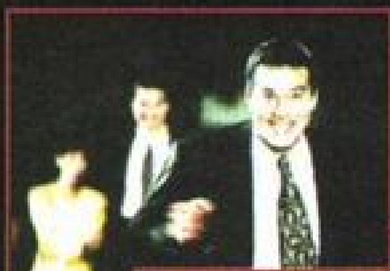
이제 우마메의 스토리를 진행하도록 하자. 다시금 PM 3:10으로 돌아가 선택 A를 고르자. 그러면 일단 우시오를 택했을 때와 같은 장면들이 나오면서 우시오가 형사로부터 도망치는 장면에서 계속...이라고 나온다. 그러면 우시오의 PM 06:40의 스토리에서 재평해오면 된다. 그리고 이후의 진행은 우시오와 거의 같다. 그리고 마침내 촬영현장으로 돌아온 우마메는 라스트신을 멋지게 연기한다. 그리고 촬영이 끝나고 옷을 갈아입고 나오면 백봉파의 보스와 루이코가 기다리고 있다. 루이코는 이미 우마메가 우시오라는 것을 알면서도 우마메를 껴안는다. 그리고 백봉파의 보스는 우마메에게 그가 보여주었던 담력이라면 야쿠자의 세계에서도 통할 것이라면서 루이코와 결혼하여 자신의 뒤를 이어달라고 부탁한다. 거절하면 죽음이다!

우마메의 스토리, 완결



여기서 재평!


소도구를 부탁한다



돌아왔어~!

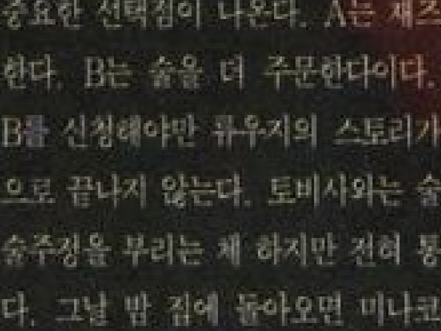


루이코의 재등장

토비사와

이제 토비사와의 스토리로 돌아가자. 토비사와의 스토리는 우시오나 우마메의 PM 03:40의 스토리로부터 재평할 수 있다. 토비사와의 집으로 찾아온 백봉파의 보스. 그는 토비사와의 집에 혼수를 가져온 것이었다. 상당량의 귀중품과 5000만엔의 현금. 그것을 본 토비사와의 부모는 결혼에 대한 이야기와 그 혼수량에 얼떨떨하기만 하다. 처음에 토비사와의 아버지는 혼수품을 거절하려 하지만 백봉파의 보스라는 것을 알고는 그대로 승낙하게 된다. 그리고 얼마후 토비사와는 공원에서 아요이의 문제를 고민한 끝에 그녀의 앞에서 그녀가 싫어할만한 행동을 해서 떼어버리기로 결심한다. 저녁때가 되어 아요이와 만난 토비사와는 일단 빠찡코를 하러 간다. 자신은 여자의 돈으로 빠찡코나 하는 사람이라는 인식을 심어주기 위해서였다. 그런데 누군가 자꾸 구슬을 나누어주는 사람(마사시와 그 옆사람) 때문에 그 계획은 실패하고 만다. 그래서 이번에는 고등학생이 술을 먹는 모습을 보이기로 하고 바(BAR)로 향하게 된다(계속.. 이 이후는 류우지의 PM 08 : 10의 스토리로부터 재평할 수 있다). 바에 들어가면 이내 중요한 선택집이 나온다. A는 재즈곡을 신청한다. B는 술을 더 주문한다이다. 여기서는 B를 신청해야만 류우지의 스토리가 배드엔딩으로 끝나지 않는다. 토비사와는 술을 마신후 술주정을 부리는 체 하지만 전혀 통하지 않는다. 그날 밤 집에 돌아오면 미나코로부터 전화가 온다. 토비사와는 그녀와 통화를 하면서 자신이 사장의 사위가 된다는 것이 꿈만 같다고 생각한다. 하지만 아요이와 유키를 생각하면... 그리고 고민을 하다 잠이 든다.

(4일째에 계속)



혼수품을 가져왔다



빠찡코를 즐기는 토비사와

류우지

이제 류우지의 스토리로 돌아가자. 토비사와가 재즈곡을 신청하지 않고 술을 주문했다면 배드엔딩은 나오지 않는다. 그리고 밖으로 나오면 우연히 야쿠자와 싸우게 된다. 몇 명을 때려 눕힌 후 더 싸우면 불리하다고 생각한 류우지와 이바타는 도망가게 된다. 그리고 또 다른 바에 들어가게 되는데 그곳에서 류우지는 술에 취해 잠든 친구를 옆에 두고 술을 마시며 시간을 보내게 된다.

(4일째로 계속...)

* 참고적으로 필자의 경우 3일째의 스토리 모두를 클리어했을 때, 4일째로 넘어가지 않았다. 특히 우마메의 스토리에서 루이코가 등장하는 마지막 장면은 나오지 않았다. 이때 2번째 장을 넣고 다시 우마메의 스토리를 진행해보니 3일째를 완전히 마칠 수 있었다.

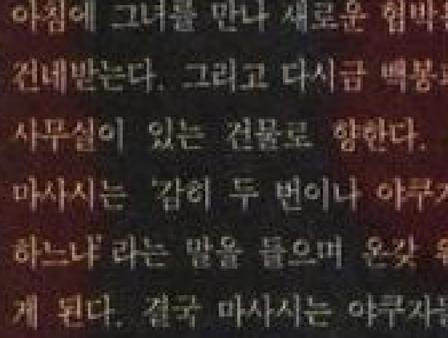
4일째

이제 4일째, 여기부터는 우마메와 우시오를 제외한 6명의 스토리만이 진행된다.

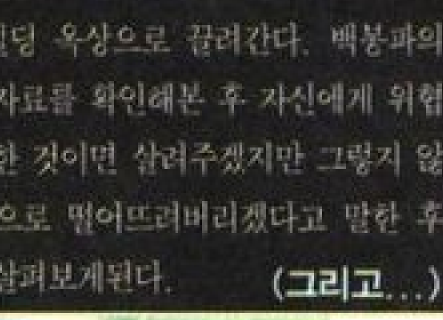
마사시

일단 마사시의 스토리를 진행하도록 하자. 마사시는 어제 일요일과 약속한대로 아침에 그녀를 만나 새로운 협박용 자료를 건네받는다. 그리고 다시금 백봉파 조직의 사무실이 있는 건물로 향한다. 그곳에서 마사시는 '감히 두 번이나 야쿠자를 협박하느냐'라는 말을 들으며 온갖 위협을 받게 된다. 결국 마사시는 야쿠자들에게 끌려 한 빌딩 옥상으로 끌려간다. 백봉파의 보스는 자료를 확인해본 후 자신에게 위협을 줄만한 것이면 살려주겠지만 그렇지 않으면 밑으로 떨어뜨려버리겠다고 말한 후 자료를 살펴보게된다.

(그리고...)



새로운 자료를 건네받고



또다시 위기!

토비사와

이번에는 토비사와의 스토리를 진행해보자. 토비사와는 일단 모든 것을 잊은채 미나코와 백화점에서 함께 쇼핑을 하게 된다. 그리고 옥상으로 올라가보면 한 쇼가 벌어지고 있는데 그곳에서 불행히도 아오무시를 만나게 된다. 아오무시는 미나코의 앞에서 이제 토비사와는 곧 아빠가 될 것이라는 둥, 아기가 생길 것이라는 둥 이야기하며 토비사와와 아요이의 일을 은근히 내비춘다. 그런데 미나코는 토비사와와 자신이 곧 결혼할 것에 대해 이야기하는 줄 알고 함부러 떠들고 다니지 말라고 이야기한다. 그리고 따귀를! 토비사와는 깜짝 놀라지만 의외로 아오무시는 군소리없이 사라져준다. 그후 미나코와 토비사와는 점심을 먹으러 가려는데 갑자기 아요이의 모습이 보인다! 그리고...

(계속)



쇼핑하는 토비사와



아오무시를 만났다



아요이 ?!?!?

요시코

이번에는 요시코의 스토리를 시작해보자. 요시코는 어김없이 악몽에 시달리다 잠을 깨게 된다. 당연하게도 체중은 줄어있지 않고... 밥을 굶은채 밖으로 나온 요시코. 어제 요시코가 다이어트 중인 것을 알게 된 카오루는 요시코의 몸이 상하는 것을 걱정해서 계속 염려해주지만 요시코는 그녀에게 짜증을 내기만 한다. 오전의 아르바이트를 끝내고 오후 아르바이트인 현상소 아르바이트를 가면 또다시 월요일이 나타난다. 그의 필름을 받은 후 그가 찾으러 오기전에 일찌감치 퇴근하는 요시코. 그런데(!) 집에 가는 길에 카오루와 자신의 남자친구가 단둘이 이야기하고, 껴안는 장면(!)을 보고만다. 충격을 받고 집으로 도망치듯 달려와 울고 마는 요시코. 그런데 갑자기 그녀에게 전화가 걸려온다. 그리고...

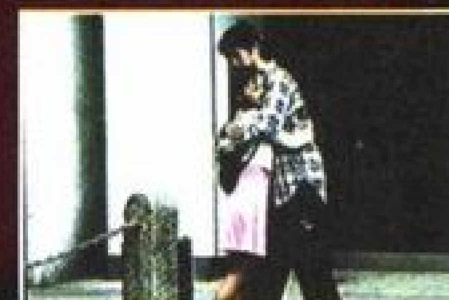
(계속



요시코를 걱정하는 카오루



또 나타난 월요일

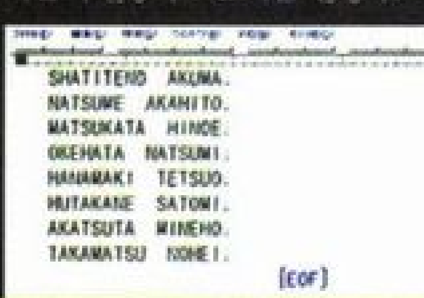


이럴수가

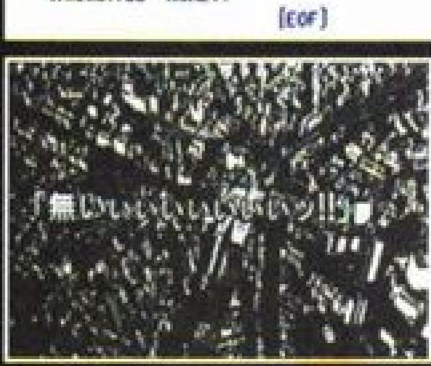
케이마

새벽 5시. 눈을 떠보면 다행히도 시오
도 깨어나게 된다. 일단 타케요시의 사무
로 가는 케이마. 그곳에서 케이마는 지금
지 사건에 연루된 게임기들은 모두 통신
치가 되어 있다는 사실을 깨닫는다. 곧바
'실루엣'에 달려간 케이마는 그곳의 게임
'냅춘워(NAPTUNE WAR)'의 기판을
펴보지만 별 이상이 없다. 하지만 이내 바
옆에 놓여있던 인베이더 게임기의 기판
살펴보고는 누군가가 그 기판을 몰래 바
치기했다는 것을 파악해낸다. 그 바뀌치
되어있는 기판이 매우 희귀한 것이라는
을 떠올리고 다시 경찰서로 돌아와 타케
시와 그 기판을 사간 사람의 리스트를 뽑
보는 케이마. 그러나 그 리스트에 있는 사
들을 조사해 본 결과 별다른 혐의가 없어
였다. 이번에는 그동안 각각의 5가지 게
기를 점검했던 5명의 점검원을 떠올리고
들을 검색해보지만 역시 무혐의. 그러던
이마는 놀라운 사실을 깨닫는다. 기판을
간 리스트에 있던 사람 중 가장 의심스러
사람의 이름. 그리고 5명의 점검원의 이
게다가 '샤치테의 악마', 그의 본명인 '타
마쓰노헤이', 협박 편지의 발신자인 '악마
부하'를 영문자로 쳐보면 모두 같은 글자
이루어져있었다. 다시말해서 이 8가지 이
은 모두 한사람이 같은 영문자를 조합하
만든 8개의 가명이었던 것이었다. 이점
착안한 케이마와 타케요시는 같은 영문자
을 조합하여 가능한 이름들을 모두 검색
본다. 그 결과 나오는 용의자는 2명. 여기

선택이다. A는 '나카시마 테츠오' B는 '타카하시 무네토' 이다. 여기서는 B를 고르자. 선택 A의 '나카시마 테츠오'는 주인공의 한명인 이치가와의 필명으로 이를 고르게 되면 케이마나 이치가와나 모두 배드엔딩이 되어버린다. B를 선택하여 조사해보면 그 용의자와 관련된 사건에서 수상한 냄새가 풍긴다. 그런데 그 관련 사건에 관한 자료는 다른 경찰서에 보관이 되어있기 때문에 케이마는 그곳으로 갈 생각을 한다. 그때, 시오리로부터 퇴원했다는 연락이 온다. 케이마로부터 사건의 진척소식을 들은 그녀는 자신이 갔다오겠다고 한 후 전화를 끊는다. 하지만 아무리 기다려도 그녀로부터는 연락이 없다. 걱정이 된 케이마. 여기서 중요 선택. A는 기다린다, B는 잠시만 찾아본다이다. 여기서는 A를 선택하도록 하자. 그러면 이내 시오리가 관련 자료가 들어있는 디스켓을 들고 돌아온다. 그 디스켓의 내용을 살펴보면 6가지 게임에 대한 기획안이 있는데 놀랍게도 그 중의 5가지가 이번 사건에 연관된 게임과 흡사한 내용이었다. 여기까지 알아낸 케이마는 이번에는 자신이 주도권을 잡을 차례라고 말한다. 그 방법은 이 기획안에 있는 게임을 타이틀 화면이나마 게임기에서 작동되게 한 후 그곳으로 지난번의 음침한 사나이를 불러내어 그의 반응을 살펴보겠다는 것이었다. 그가 반응을 보이면 그가 바로 범인일 것이기 때문이다. 케이마 그를 위해 프로그래머인 친구에게 타이틀 화면이 뜰 수 있는 롬(ROM)을 제작해달라고 한 후 그 롬을 장착하기 위해 '실루벨'에 가게 된다. 그런데 롬을 잠시 놓아두고 전화를 하는 사이 롬은 사라지게 된다. 그리고 배드 엔딩. 일단은 다른 주인공의 스토리를 진행하도록 하자.



놀라운 발견!



롬이 없어!!!

류우지

이번에는 류우지의 스토리. 0시를 넘어서까지 술을 마시면 류우지는 바에서 나와 친구와 헤어지게 된다. 그리고 술에 취한채 밤거리를 헤매면서 '나는 누구이며 무엇을 위해 사는가'라는 질문을 계속한다. 그리고… (계속… 이 이후의 스토리는 케이마의 AM 05:00의 스토리에서 재평이 가능하다). 깨어나보면 호텔의 방안이다. 류우지는 또다시 자신의 존재에 대해 고뇌한다. 그리고 샤워를 하고나면 옛 여자친구, '스에나가(末永)'로부터 전화연락이 온다. 이바타가 그녀에게 류우지의 연락처를 알려준 것이었다. 류우지는 그녀와 6시에 만나기로 약속한다. 그리고 선택. A는 좀더 침대에 누워있는다, B는 기분전환을 위해 거리를 돌아다닌다이다. 여기서는 A를 선택하도록 하자. 그리고… **(계속)**

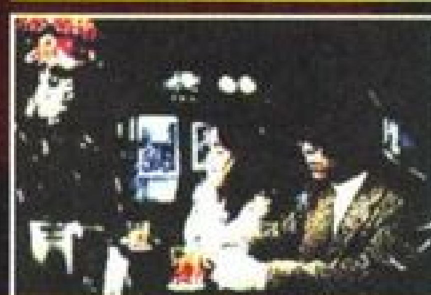
이치가와

이제 이치가와의 스토리를 진행하자. 어제 한 바의 화장실에서 잠이 들었던 이치가와를 바텐더가 깨워주게 된다. 그리고 그는 자신이 자고 있는 사이에 왼손으로 쓴 것으로 보이는 'BODY'라는 메모를 발견한다(이치가와는 원래 오른손잡이다). 그리고 호텔방으로 돌아온 그는 이번에는 비디오 카메라를 준비한 후 다시금 작품을 집필한다. 그리고 글을 마친순간 또다시 잠이 들게 된다. 그리고 그는 꿈속에서 자신의 왼손속에서 난장이들이 나와 자신의 글을 없애는 모습을 보게 된다. 잠에서 깬 그는 컴퓨터를 확인해보지만 이번에도 역시 자신의 글은 삭제되어 있다. 그리고 준비해두었던 비디오카메라를 틀어보지만 그가 잠드는 순간까지는 촬영이 되어 있지만 그 직후부터는 촬영되어 있지 않다. 절망에 빠져 있을 때, 쇼오코로부터 전화연락이 온다. 그리고 이치가와는 저녁에 그녀와 만나기로 약속한다. 그리고 밖으로 나온 이치가와. 여기서 선택 A와 B 중, A를 선택하도록 하자. 그러면 왠 악어를 발견하게 되고 잠시후 지진이 발생하는데 그 와중에 아오무시와 부딛치게 된다(갑자기 왠 악어인가 하겠지만 이는 요시코의 스토리에도 나온다). 그 후 이치가와는 자신의 또다른 인격은 왼손에 들어있다고 판단하고 편의점에 들어가 장갑과 끈을 산후 손을 단단히 묶어버린다. 그 후, 그는 '실루벨(シルベール)'로 향한다. 그곳에서 선택. A는 들어가본다. B는 지나친다이다. 여기서는 B를 선택하자. A를 선택해보면 앞서 케이마의 스토리에서 롬을 훔쳐간 범인이 이치가와임을 알 수 있다. 어쨌거나 '실루벨'을 무시하고 지나치면 쇼오코에게 줄 선물을 사들고 그녀가 일하는 작업장으로 가게 된다. 그리고 그녀와 저녁식사를 한 후, 어제 잠들었던 바에 가게 된다. 그곳에서 이치가와는 자신의 왼손에 대한 이야기를 한다. 하지만 '손에서 난장이가 나온다.'라고 이야기하니 누가 믿어주겠는가. 그녀는 단순히 그가 피로해서 그런것이라고 달랠 뿐이었다. 그리고 그녀는 왜 자신이 스페인에 가는 것에 대해 아무말도 않는지 물어본다. 하지만 그 말은 엄청난 스트레스를 받고 있는 이치가와를 폭발시킬 뿐이었다. 이치가와는 그녀를 놓아둔채 바를 박차고 나오게 된다.

(5일째에 계속…)



글을 지워 버리는 난장이들



쇼오코와의 만남

토비사와

토비사와의 스토리는 이치가와의 PM 2:00의 스토리에서 이치가와가 아오무시와 부딛치는 부분에서 재평할 수 있다. 갑자기 나타난 아요이를 보고 놀란 토비사와는 급히 즉석 사진기로 미나코를 데리고가 키스를 하게 된다. 그리고 그 안에서 미나코와 사진을 찍으면서 아요이가 사라지기만을 기다리지만 아요이는 계속 주위를 맴돈다. 토비사와는 미나코가 아까 영화를 보러가자고 한 것을 기억하고 먼저 줄을 서있을테니 있다가 따라오라고 한 후 아요이 몰래 도망가려고 한다. 하지만 갑자기 토비사와 쪽을 바라보는 아요이. 그녀가 토비사와의 이름을 부르려는 순간, 이번에는 그녀와 입맞춤하여 그녀의 입을 막는다. 어쩔 수 없이 그녀와 함께 있게된 토비사와. 일단 토비사와는 그녀와 함께 다른 백화점으로 이동하게 된다. 그런데 갑자기 미나코로부터 갑자스런 일이 생겨 집으로 돌아가야겠다는 삐삐가 온다. 안도의 한숨을 내쉬는 토비사와. 그런데 갑자기 안내방송에서 토비사와를 찾는다. 그것은 바로 유키였다. 토비사와는 아요이에게는 일단 '유키는 아버지가 다니는 병원에 입원했던 정신병 환자로 요즘 자신을 남편으로 알고 있다'고 얼버무린다. 하지만 아요이가 자기도 애를 가졌고 하루빨리 토비사와의 부모님을 뵈야한다는 말을 하자 유키는 토비사와에게 매우 화가 나게 된다. 위기의 순간, 갑작기 지진이 일어난다. 지진이 지나가고 나면 토비사와는 유키가 간기에 걸려있다는 사실을 알게 된다. 일단 아기를 아요이에게 부탁한 후 유키를 집에 데려가는 토비사와. 그리고 다시금 아요이의 집으로 아기를 데리러 간다. 그리고 잠시 그곳에서 차를 마시고 있는데 아기가 부르르 떨기 시작한다. **(계속…)**



미나코와 키스



이번엔 아요이와 키스



유키의 등장

마사시

이제 마사시의 스토리를 진행하자. 마사시의 스토리는 요시코의 스토리 PM 1:00에서 재평할 수 있다. 정신을 차려보면 마사시는 칠요회의 사무실에 누워있다. 그리고 주변에는 다른 회원들이… 그가 빌딩옥상위에 누워있는 것을 그들이 데려온 것이었다. 다시 말해 백봉파의 보스는 칠요회의 자료를 두려워하기 시작한 것이다. 하지만 아직 임무가 완수된 것은 아니다. 바로 '1만엔'을 받아와야 하는 것이다. 두려워하는 마사시. 하지만 수요일이 주는 영양제(사실은 독한 술이다)를 먹고는 단번에 힘이 솟는다. 그 기운으로 백봉조직의 사무실로 향하는 마사시. 그때, 월요일이 뒤따라와 잠시 자신을 좀 도와달라고 부탁한다. 여기서 중요한 선택. A는 월요일보다는 백봉조직이다. B는 백봉조직보다는 월요일이다이다. 여기서는 A를 고르자. 그러면 곧바로 조직의 사무실로 향하게 된다. 그곳에서 가까스로 1만엔을 받아낸 마사시. 드디어 임무 완수다! 기뻐하면서 칠요회의 사무실로 돌아가려는 찰라에 백봉파의 보스가 나타난다. 그리고… **(계속)**


이곳은?

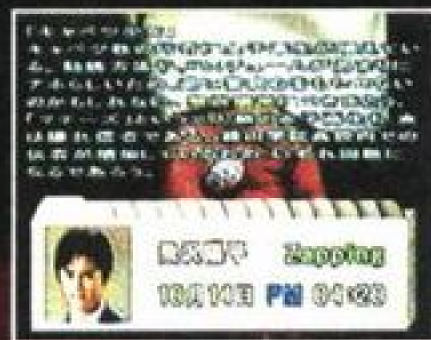

임무 완수다!


어니? 갑자기 왜?

요시코

요시코의 스토리는 토비사와의 PM 03:00의 스토리에서 재핑이 가능하다. 카오루와 자신의 남자친구가 껴안는 것을 보고 집에 돌아와 울고 있던 요시코에게 걸려온 전화는 카오루의 전화였다. 그러나 그녀의 말을 조금도 듣고 싶지 않은 요시코는 전화선을 뽑아버린다. 하지만 가만히 앉아서 카오루에게 남자친구를 빼앗길 수는 없다고 생각한 요시코는 다시금 조깅을 시작한다. 그러나 이내 목이 말라 괴로워하고 자기도 모르는 사이에 연못에 빠지게 된다. 그런데 갑자기 그곳에 나타난 악어. 위기의 순간 꼬리를 물어뜯어 악어를 물리치는 요시코. 그리고 집으로 돌아오는 길에 양배추교를 포교하고 있는 이상한 소녀를 만나지만 별 관계는 없다. 집에 돌아오면 갑자기 토비사와가 들어온다. 하지만 집에 불이 꺼져있어서 요시코는 그를 남자친구로 생각하고 껴안는다. 하지만 토비사와는 '임신중인데 그렇게 세게 안으면 안된다고 외치고..'. 이상한 생각이 들어 전등을 켜보고는 둘은 서로 실수를 깨닫는다. 토비사와는 그냥 돌아가지만 요시코는 자신이 살찐게 아니라 임신한 것이라고 혼자서 자기합리화를 하게되고 이는 결국 배드엔딩으로 끝나고 만다. 일단 이대로 놓아두고 요시코의 PM 04:20의 스토리로부터 토비사와의 스토리로 재핑하도록 하자.


악어를 물리쳤다



재핑!

토비사와

갑자기 아기가 부르르 떤 것은 아기의 몸에서 열이 나기때문이었다. 일단 아기가 괜찮아질 때까지 아요이의 집에 머물기로 하고 아기에게 입힐 옷을 사기로 한다. 여기서 선택. A는 아요이가 사러간다이고 B는 토비사와가 사러간다이다. 여기서 B를 택하면 요시코가 앞서와 같은 배드엔딩을 맞이하므로 A를 택하도록 하자. 그리고 아기를 정성껏 돌보는 토비사와. 저녁때가 되어 토비사와는 집으로 돌아가게 된다. 바래다 주겠다면서 함께 나온 아요이. 그런데, 갑자기 그들의 앞에 백봉파의 보스가 나타난다. 그는 '내일 오후 2시에 결혼식이다.'라는 말을 남기고 가버린다. 그 말을 들은 아요이는 아무말 않고 돌아가버린다. 그리고 집에 돌아와 보면 이미 이야기를 들었는지 야단이다. 그리고 유키 역시 별소리 없이 '결혼 전날에 외부인이 집에 있으면 안된다'면서 아기를 데리고 호텔로 가버린다. 그리고 갑작스런 결혼식에 분주해하는 부모님과는 별도로 두 여성에 대한 죄책감에 빠져드는 토비사와.

(5일째에 계속...)


부상에?


윽!

요시코

이제 다시금 요시코의 스토리를 플레이 해보자. 토비사와가 옷을 사러 가지 않았다면 문제없이 진행할 수 있다. 요시코는 이내 다시 밖으로 나가게 된다. 그런데 갑자기 왠 이상한 남자가 요시코를 꼬시려 든다. 당연히 싫어하는 요시코. 그런데 우연히 마침 옆에 있던 오목거울에 비친 자신의 모습을 보고 감격하게 된다(오목거울에 비치면 날씬해보인다. 그런데 요시코는 그와 함께 있기 때문에 날씬해 보이는 것이라고 착각하게 된다). 기분이 좋아진 요시코는 그 남자와 잠시동안 함께 있어주기로 한다. 그와 함께 엄청난 양의 식사를 하고 나온 요시코는 자신을 BB탄으로 쏘던 아오무시가 유우지에게 얻어맞는 장면에 놀라 도망가게 된다. 그러다가 한 UFO에 납치된다. 하지만 그들로부터 지방이 너무 많아 실험체로서 부적합하다는 평가를 받고 버려진다. 외계인에게까지 버림받은 요시코는 집으로 돌아오게 된다. 하지만 외계인 덕택인지 3Kg이나 빠진 요시코. 약속날짜는 내일. 목표체중에는 아직 13Kg이나 초과...

(5일째에 계속...)


어 남자는 누구?


꿈인가?


우주인에게 잡힌 요시코

마사시

이제 이치가와의 PM 5:30의 스토리로부터 마사시의 스토리로 재핑하자. 1만엔을 받고 나오던 마사시의 앞에 나오는 백봉충도 보스. 마사시는 그와 함께 차를 타고 드라이브하게 된다. 그 안에서 백봉충도 보스는 비밀은 반드시 지켜달라면서 만일 비밀을 밝히면 마사시뿐만 아니라 칠요회 관련 인물 모두를 죽이겠다고 한다. 그 비밀의 내용은 루이코가 백봉충도 보스의 친딸이 아니며 오히려 백봉충도 보스가 죽인 사람의 딸이라는 것이다. 마사시는 비밀은 반드시 지키겠지만 대신 칠요회의 회원이 되라고 한다. 백봉충도 보스는 비밀만 지켜준다면 기꺼이 회원이 되겠다고 하며 둘은 굳게 악수를 나눈후 헤어지게 된다. 차에서 내리면 이내 일요일이 나타난다. 그녀에게 1만엔을 건네준 후 다음날 10시에 사무실에서 만나기로 약속한 마사시. 잠시 빠찡코에 들르지만 항상 보이던 자신의 빠찡코 경쟁상대의 모습이 보이지 않는다. 우연히 바에 들렀다가 그를 발견한 마사시는 이번엔 술대결을 벌인다. 술대결에서 이기긴 하지만 술에 취해 잠들었다가 깨어보면 그는 술값을 마사시에게 덮어씌운채 사라지고 없다.

(5일째로 계속...)

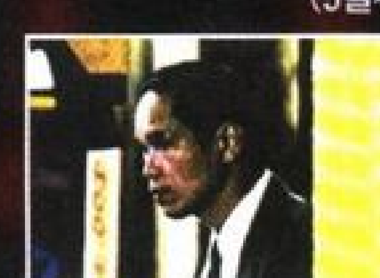

임무 완수!


술대결이다!

케이마

이제 케이마의 스토리. 이치가와가 '실루벨'에 들르지 않는다면 아무 문제없이 진행된다. 실루벨의 게임기에 대한 조작이 끝난 케이마는 일단 음침한 사나이와 게임 대결을 벌였던 오락실로 가서 저녁 10시까지 기다리게 된다. 그런데 저녁 10시에 나타난 자는 고로이치! 과연 그가 범인이란 말인가? 하지만 그가 범인일 리 없다. 이내 나타나는 음침한 사나이. 그는 결국 '실루벨'에서 기획안으로 끝난, 존재할 리가 없는 게임의 타이틀 화면이 뜨는 것을 보고(이것이 바로 케이마가 준비한 몸을 이용한 것이다) 그는 '이것은 내 게임이야!'라고 외치며 밖으로 뛰어나간다. 그를 미행하는 케이마. 결국 케이마는 한 아파트에 다다르게 된다. 그의 집까지 확인했을 때, 타케요시로부터 '그만 돌아오라'는 연락이 온다. 여기서 선택. A는 지금 끝장을 본다. B는 일단 경찰서로 돌아간다. 여기서 일단 B를 선택하여 경찰서로 돌아가자. 그러면 또다시 범인으로부터 편지가 와 있다. 편지를 보낸 시간대로 보아 케이마가 발견한 장소가 범인의 집인 것은 확실하다. 다만 아직 수색영장이 없기 때문에 어쩌할 도리가 없다. 그것보다 더 중요한 것은 편지의 내용. 편지에는 이미 최종폭탄이 작동되었으며 폭파시간은 이미 통보한 대로라고 적혀있다. 하지만 폭파시간을 통보받은 적이 없는 케이마. 대체...

(5일째에 계속...)


고로이치?



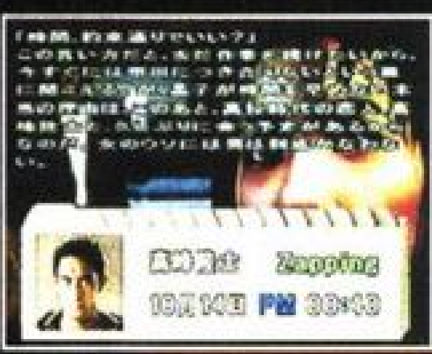
드디어 나타났다


이곳이 범인의 집?

류우치

류우지의 스토리는 이치가와의 PM 05:30의 스토리에서 재핑이 가능하다. 잠에서 깨어난 류우지는 스에나가와 만나기로 한 장소로 나가게 된다. 그곳에서 스에나가를 만나 이야기하지만 결국 싸우기만 하고 헤어지게 된다. 밖으로 나오면 지난번 공원에서 혼내주었던 아오무시와 그 일당들이 보복을 하러 나타난다. 류우지는 기분도 나쁜 참에 그들을 두들겨 주지만 그덕분에 경찰에 연행되고 만다.

(5일째에 계속...)



여기서 재핑!


아오무시를 혼내준다


경찰에 연행되고…

5일째

요시코

일단 요시코의 스토리를 마무리짓도록 하자. 오늘도 변함없이 악몽에 시달리다 깨어나는 요시코. 잠에서 깨어나면 누군가가 문 밖에서 벨을 누른다. 문을 열어보면 카오루가 들어온다. 하지만 어제의 배신감 때문에 카오루와는 말도 하기 싫은 요시코. 그런 요시코에게 카오루는 자신도 옛날에는 뚱뚱했다면서 지금같이 몸을 해치는 다이어트 방법을 고집하는 요시코를 그냥 보고만 있을 수 없다고 한다. 하지만 모든 것이 귀찮은 요시코는 카오루를 쫓아내게 된다. 저녁 6시까지 13Kg을 빼야하는 요시코는 옷을 껴입고 난로 앞에 앉아 땀을 흘리기 시작한다. 그러기를 몇시간 체중이 조금 줄긴하지만 목표 체중을 달성하는 것은 불가능. 그러는 도중 전화가 울려온다. 여기서 중요선택. A와 B 중. A를 선택하자. B를 선택하면 그대로 배드엔딩! 전화를 끊은 후 몇시간이 흐르고 체중을 재 보면 놀랍게도 47Kg!!! 하지만 이는 체중계의 기준점이 잘못 맞추어져 있던 결과다. 더욱 낙담하는 요시코. 약속 시간이 거의 다 되었을 때, 또다시 세일즈맨이 찾아오지만 아무 소용이 없다. 드디어 운명의 시간. 운명의 장소. 남자친구가 나타난다. 여기서 A. B. C 중에 하나를 고르는 선택이 나오는데 여기서 C를 고르면 모든 사실이 밝혀진다. 첫째로 어제 요시코가 보았던 남자친구와 카오루의 포옹장면. 그것은 포옹이 아니라 때마침 발생한 지진 때문에 서로 붙잡은 것이었다. 요시코는 둘이 같이 있는 장면 자체에 충격을 받아서 지진이 일어난 것도 모르고 있었던 것이었다. 오히려 카오루는 요시코의 남자친구에게 가서 요시코가 무리한 다이어트를 하도록 만든 것에 대해 따지고 있었던 것이었다. 둘째로 남자친구가 5일전 살을 빼지 않으면 헤어지겠다는 말은 진담이 아님이 밝혀진다. 요시코의 남자친구는 자신의 어머니가 비만이 원인이 되어 돌아가셨기 때문에 요시코가 계속 살이 쪄가기만 하는 모습을 보고만 있을 수 없어서 충격을 좀 주려고 했던 것뿐이었다. 그 말을 듣고 기뻐하는 요시코. 다시금 남자친구와 팔짱을 끼고 걷던 요시코는 이내 뭔가 먹으러가자면서 남자친구를 끌고 가게 된다.

요시코의 스토리, 완결


카오루가 오지만


열심히 땀을 빼지만


해피엔딩인가?

토비사와

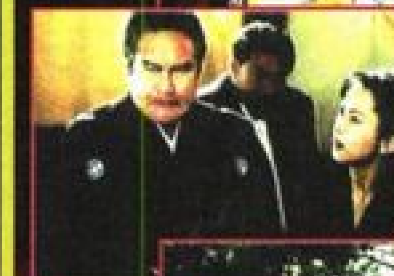
갑작스런 결혼식에 아침을 먹는 둥, 마는 둥한 토비사와의 가족. 결국 결혼식이 열리는 교회로 향하게 된다. 그리고 오후 2시가 되면 마침내 결혼식이 시작된다. 그러나 결혼 서약을 하려는 순간(!) 하객석에 앉아있던 유키가 아들을 안은채로 벌떡 일어선다. 그리고 뒤이어 아요이도 교회문을 열고 나타나게 된다. 그리고...(계속...이 이후의 스토리는 요시코의 PM 2:30의 스토리로부터 재핑하면 된다). 곤혹스러워진 토비사와. 토비사와를 사이에 두고 세 여자는 서로 토비사와는 자기 남편이 되어야 한다면서 싸우게 된다. 그리고 이 와중에 유키가 안고 있는 아이의 아버지는 토비사와라는 것도, 아요이가 토비사와의 아이를 임신중이라는 것도 모두 밝혀지게 된다. 이제 토비사와 스토리의 마지막 선택이 나온다. A는 미나코, B는 유키, C는 아요이, D는 '나쁜건 나다.'이다. 당연히 D를 선택해야한다. 토비사와는 세명의 말이 모두 사실이며 그동안 자신이 모두를 속여왔다고 고백한다. 이 말을 들은 유키와 아요이는 교회 밖으로 도망치듯 달려나가버린다. 그리고 이 사태를 본 백봉충도 보스는 크게 분노하여 토비사와를 살려두지 않겠다고 한다. 도망도 칠겸 유키와 아요이를 찾을 겸하여 교회밖으로 달려나가는 토비사와. 시부야역으로 그 둘을 쫓아간 토비사와는 마침 근처에 있던 마이크로 '자신에게는 두명 모두 소중하며 아기들도 모두 자신에게 소중한 생명이다'라고 외친다. 그리고 얼마후 토비사와 앞에는 미나코, 유키, 아요이가 모두 함께 서 있다. 그런데 그 때, 미나코의 부모가 한 아기를 안고 나타난다. 그 아이는 바로 미나코의 딸로 아버지는 토비사와라는데!!! 눈이 휘둥그레지는 토비사와. 토비사와가 2년전의 기억이 잘 나지 않는 실수로 간직하고 있던 일의 결과가 바로 미나코의 아기였던 것이다. 잘된 일인지 잘못된 일인지 토비사와와 미나코, 유키, 아요이는 모두 함께 지내기로 하는데... 넷이서 함께 불꽃놀이를 구경하는 동안 '더이상은 없어다오.'라고 속으로 비는 토비사와였다.

토비사와의 스토리, 완결


루이코와 우미에도 하객으로


결혼식은 시작되고


위기다!


백봉충도, 분노하다

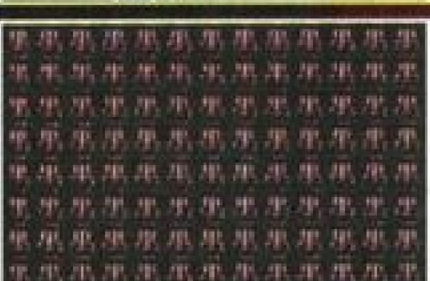

할말이 없다 ....

케이마

케이마는 비록 수색영장이 없지만 한시라도 빨리 범인의 집을 조사해야겠다고 판단하고 범인의 집으로 향한다. 다행히 집에는 아무도 없었고 케이마는 범인의 방에 있는 컴퓨터 내의 파일들을 검색해본다. 하지만 그 결과는 이미 범인이 케이마가 자신의 방까지 침입할 것이라는 것을 예상하고 있다는 것을 확인했을 뿐이었다. 범인은 컴퓨터에다가 'PRESENT.TXT'라는 파일을 남겨둔 것이었다. 그 파일을 가지고 돌아온 케이마. 하지만 여전히 이미 알려주었다는 폭파 시간에 대해서는 아는 바가 없다. 다시금 생각에 잠기는 케이마. 그 결과, 맨 처음 광고판에서 보았던 선전문구와 그 때 흘러나온 음악을 연계하여 오늘 오후 1시에 세균폭탄이 터지게 되어있다는 사실을 알아낸다. 도움을 청하기 위해 상부에 보고하지만 고로이치와 한통속인 상관은 케이마의 보고를 무시한다. 결국 케이마, 시오리, 타케요시, 이렇게 셋이서 문제를 해결하기로 한다. 주위를 조사해보기 위해 사무실을 뛰어나오던 케이마는 마침 그 때 꿇려나온 류우지와 부딪치게 된다. 여기서 중요선택. A와 B 두가지가 있는데, 이중에는 A를 선택하도록 하자. 부딪친 데 대해 따지는 케이마는 당연히 류우지에게 맞게 되겠지만 갑자기 나타난 우시오 덕택에 위기(?)를 넘기게 된다. 일단 밖으로 나가 주변을 조사해보지만 아무런 수확이 없다. 일단 사무실로 돌아가 다시 고민을 시작하는 케이마. 하지만 그는 새로운 것을 깨닫는다. '세균폭탄'의 '세균'이 바로 컴퓨터 바이러스라는 것을... 그리고 암호를 계속 해독한 끝에 범인의 목적은 지난

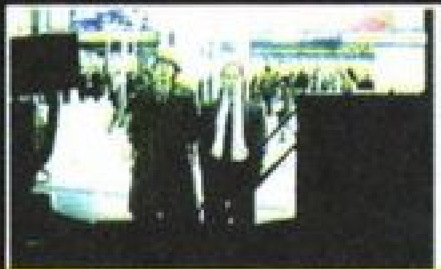
달부터 새로 도입된 전자동 열차의 메인컴퓨터에 바이러스를 침투시키는 것이라고 확신한다. 열차를 조종하는 메인 컴퓨터실로 달려가는 케이마. 하지만 그곳의 담당자는 오늘은 많은 유명인사들을 태우고 시운전을 하는 날이기 때문에 함부로 세울 수 없다고 거절한다. 실갱이를 벌이다 예정시간인 1시를 넘겨서야 겨우 열차를 세우게 되는 케이마. 그러나 이내 열차는 다시 움직이기 시작한다. 하지만 타케요시의 도움으로 경찰이 정식으로 움직이게 되고 영장을 가지고 온 고로이치의 도움으로 결국 열차를 세우게 된다. 그러나 이내 바이러스가 발동했는지 열차가 다시금 움직이기 시작한다. 이때, 케이마는 자신이 범인의 집에서 가져온 'PRESENT.TXT'가 그 바이러스에 대한 치료 프로그램일지도 모른다고 판단한다. 이 프로그램을 사용하면 과연 '왁찐 전송'이라는 메시지가 나오게 된다. 그러나 열차는 멈추지 않은채 시부야역으로 들어오게 된다. 시부야역이 종착역이기 때문에 열차가 멈추지 않으면 큰 인명피해가 날 것은 뻔한 일. 사건이 해결 못될 바에야 함께 죽겠다면서 열차 앞으로 달려가 서는 케이마. 놀랍게도 고로이치가 함께 하자면서 케이마의 옆에 선다. 그러나 극적으로 열차는 멈추게 된다. 경찰서에 돌아오면 '음침한 사나이'가 체포되어 범행일체를 자백했다는 소식을 들을 수 있다. 그리고 기쁜 마음으로 커피우유를 마시는 케이마에게 시오리는 '오늘밤 시간 비워놔요.'라는 말을 남기게 된다.


파일을 검색하는 케이마


함정?


A. 미안하다는 말도 없소?


컴퓨터실에 온 케이마


제발 멈춰라

류우지

류우지의 스토리를 시작하자. 류우지는 어젯밤의 일로 잠시 경찰서에 갇혀있게 되지만 일이 커져 귀찮게 되는 것을 두려워한 경찰들이 그냥 풀어주게 된다. 그 직후에 전화를 걸지 말지 고민하는 부분이 있다. A는 건다, B는 걸지 않는다이다. 여기서는 전화를 걸도록 하자. 그렇지 않으면 이치가와가 쇼오코를 죽이게 된다. 경찰서에서 나오는 길에 케이마와 부딛치게 되지만 우시오의 개입으로 별일없이 지나가게 되고... 류우지는 공원으로 가 이전에 만났던 집없는 노인을 만나게 된다. 이곳에서 류우지에게 편안함을 느끼게 해준 것은 오직 그와의 만남뿐이었다. 그 노인은 류우지가 계속해서 스스로에게 물어오던 질문에 대한 답을 준다. 그리고 류우지는 이제 이곳을 떠나겠다고 결심을 한다. 호텔로 돌아가던 중 몇일전 만났던 불량배들을 다시 만나지만 이제는 살아야한다는 의지를 지니게 되었기에 그곳을 도망쳐 나온다. 그리고 호텔에서 체크 아웃을 하고 택시를 불러 택시를 타려는 순간, 그는 가슴에 뭔가를 맞고 쓰러지게 된다(대체 뭘 맞았는지 필자로서는 알 도리가 없었다). 그리고 눈을 감는다.

류우지의 스토리, 완결


우시오와 류우지


노인과의 재회


택시를 타려한다



그러나 …

마사시

이제 마사시의 스토리를 마무리해보자. 마사시는 약속대로 사무실로 나가게된다. 그러나 그곳에는 아무도 없고 마사시가 금요일에서 일요일로 승격되었다는 인정서만이 놓여있다. 그리고 환각을 이용한 승격식을 치루게 된다. 정신을 차려보면 한공원. 그의 옆에는 일요일이 앉아있다. 그녀에게 칠요회의 목적을 물어보는 마사시. 일요일은 칠요회의 주요 목적이 '사람들에게 꿈을 주는 것'이라고 한다. 협박을 당하면서, 또한 협박을 하면서 사람은 인생에 충실할 수 있게 된다는 논리였다. 사실 마사시의 경우 이번 5일동안 많은 변화를 가져왔으며 스스로에게도 좋은 영향을 주었다고 생각하기에 그 부분은 그냥 넘어가게 된다. 그리고 1만엔을 받는 목적. 그것은 지난번에 호시코가 추리해낸대로 피라미드식 경영과 거의 비슷한 원리였다. 즉, 밑으로, 밑으로 회원이 늘어갈수록 위쪽에 있는 사람은 거액의 돈을 손에 넣을 수 있다는 원리였다. 다소 억지가 있어보이지만 단순하고 수학에 약한 마사시는 전부 좋게 받아들인다. 아니, '칠요회 만세'를 연발하게 된다. 그리고 이제 마사시에게는 일요일로서의 새로운 임무, 7명을 협박할 수 있는 자료를 맡게 된다. 그리고... (계속... 이 다음의 내용은 류우지의 PM 03:00의 스토리로부터 재평할 수 있다).


승격식을 거행하고


칠요회의 원리


칠요회 만세!

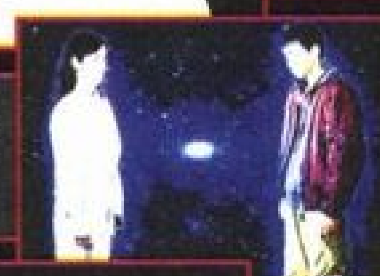
어느새 수요일의 문제는 뒤로 제쳐둔채 돈에 눈이 멀어 자료를 찾아내는데 열을 올리는 마사시. 하지만 이내 어떻게 해야 자료를 얻을 수 있는지 막막해한다. 그 때 나타난 토요일. 토요일은 일단 가까운 사람에게서부터 자료를 찾아보라고 충고한다. 충고를 들은 후 이곳저곳을 돌아다니다보면 토비사와의 결혼식이 치뤄질 뻔(!)하던 교회에 도착하게 된다. 그곳에 들어가보면 이미 하객들은 간데없다. 그곳에 남아있던 백봉충도 보스와 만난 마사시. 백봉충도 보스는 마사시에게 화를 폭발시키려하지만 그 순간 루이코가 나타나는 덕분에 위기를 넘기게 된다. 그후 계속 거리를 돌아다니던 마사시는 뭔가를 깨닫고 일요일을 만나러 간다. 그리고 그녀로부터 칠요일의 비밀에 대해 좀더 듣기로 하고 사무실로 향하게 된다. 하지만 사실 마사시의 목적은 비밀을 알기 위한 것이 아니었다. 이미 그는 모든 것을 파악하고 있었다. 칠요회가 이제 시작인 단계란 것을. 즉 칠요회의 최고책임자가 일요일이란 것을. 일요일은 놀랍게도 세계정복의 꿈을 가지고 있었다. 칠요회를 통해 사람을 모으고 회원으로 모집한 '백봉충도'를 이용해 힘을 얻고 게임 내에 자주 등장하는 사이비 종교, '양배추교'를 이용해 사람들의 신앙심을 얻으려는... 하지만 마사시는 그만두겠다고 한다. 칠요회를 탈퇴한 마사시에게 한가지 남는 여운. 그것은 수요일이었다. 마지막에 그녀가 나타나긴 하지만 그녀는 예전에 약속했던 형벌을 가한 후 사라진다.

마사시의 스토리, 완결


토요일과 만났다


백봉충도 또다시 등장


당황하는 일요일


스케일이 커졌다


이 레드 카드는?


수요일을 만났다

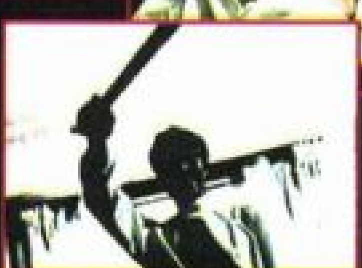
이치가와

술에 취한 이치가와는 겨우 호텔로 돌아오게 된다. 하지만 자신의 호텔방에 누군가가 들어와있는 것을 발견한다. 방에 들어가보면 바로 쇼오코가 와 있다. 그녀는 이치가와가 바에 놓아둔 물건을 갖다주러 와있던 것이었다. 그녀의 무릎에 머리를 대고 잠이 드는 이치가와. 갑작스런 전화소리에 정신이 들어보면 자신의 왼손이 쇼오코의 목을 조르고 있다. 깜짝놀라 손을 떼는 이치가와. 이내 쇼오코는 돌아가게 된다. 잠시 후 자신의 담당 PD로부터 연락이 온다. 그는 이치가와의 담당에서 밀려났다면서 한번 만나달라고 요청한다. 그와 만나면 그는 이치가와의 새로운 담당으로 저속한 내용만을 좋아하는 저질 PD가 배정될 예정이라고 알려준다. 그와 헤어진 이치가와는 전기톱을 사러가게 된다. 그러나 이내 전기톱은 그만두고 날카로운 칼을 사게 된다. 그리고 집에 돌아와 결국은 왼손을 자르는 이치가와. 그는 자른 손을 포장하여 편의점에 소포로 맡기게 된다. 그리고 나오는 길에 자동차에 치이게 되고... 마침내 성공했다고. 자신이 승리했다고 생각하며 눈을 감는다.

이치가와의 스토리, 완결


술에 취한 이치가와


이게 무슨 일이야?


손을 자르려 하는 이치가와

케이마

케이마는 처음 사건이 시작되었던 광고판 앞에 서있다. 그 광고를 보고 있다보면 갑자기 악마의 모습이 나온 후 왼손이 잘리는 화면이 나온다. 이 장면을 보고 선택을 해야한다. A는 또, 이상한 광고군. B는 '악마의 부하, 기다려라!'. C는 나는 소년계다. 가만놔두자. 무엇을 골라야할지는 쉽게 알 수 있을 것이다. 케이마는 범인이 한명이 아님을 깨닫고 경찰서로 돌아간다. 그런데 돌아와보면 서장이 그를 찾는다는 말을 듣게 된다. 서장을 만나보면 경찰서에 보관중이던 TNT화약 100Kg분을 도난당했다고 한다. 그리고 일단 구금중인 사치테의 악마를 만나보라고 한다. 사치테의 악마는 아무말도 않는다. 화가난 케이마는 벌떡 일어나고 여기서 선택. A는 말좀 하라고 고함을 지른다. B는 아무말 않고 다시 앉는다이다. 여기서는 B를 선택하자. 사치테의 악마는 이윽고 웃기 시작한다. 그는 3시가 되었다면서 TNT에 대해 언급한다. 그는 몇가지 힌트를 주며 폭탄은 8시에 폭발하며 그 전에 범인을 찾아야만 폭발을 막을 수 있을 것이라고 말한다. 그로부터 얻은 힌트를 이용하여 여러가지 추리를 해보는 케이마. 조사를 하다보면 시오리가 잠시 머리를 식힐겸 나가지 않겠냐고 물어본다. 여기서 선택. A는 나간다. B는 그냥 있는다. C는 타케요시의 사무실로 간다이다. 여기서는 A를 택하자. 그리고 또다시 이곳저곳을 돌아다니며 추리한 끝에 결국 케이마는 장소와 범인을 알아낸다. 장소는 오카야마 빌딩의 옥상. 그곳에 가서 케이마는 범인에게 전화를 하여 기다리겠다고 한다. 마침내 7시 50분. 범인이 모습을 드러낸다. 여기서 범인의 이름을 맞춰야만 한다. 이름을 기입하는 화면에서는 '누마타(ぬまた)'라고 기입하자. 범인은 바로 누마타 타케요시였다. 그는 복수 때문에 이번 사건을 벌인 것이라고 말한다. 과거 자신의 아들이 한 사건에서 벌어진 총격전에서 경찰의 총에 맞아 죽었는데 그 경찰이 바로 '고로이치'. 그리고 그 사건을 쉬쉬하며 미해결상태로 끝맺은 당시의 책임자가 현재의 '경찰총장'이었다고 한다. 또한 자신의 어머니가 위독하여 앰블런스로 병원으로 가던 중, 실적올리기를 위한 억지 작전에 휘말려 병원까지 가지 못하고 돌아가셨는데 그 사건의 담당자가 바로 '현재의 경찰서장'이라고 했다. 하지만 동기가 뭐든 범죄는 나쁜 것. 결국 범인은 체포되고 만다. 그리고 돌아오는 길에 예전의 광고판에서는 사건해결을 축하하는 메시지가 뜨게 된다.


이 광고는?


악마와의 대화


이들이 용의자?


알아냈다!



범인은 타케야마?

부연설명

나름대로 내용을 모두 넣기위해 노력했지만 내용은 너무도 방대하고 지면은 제한되어있기에 읽어도 어떤 내용인지 제대로 이해가 안가는 부분이 많을 것이다. 특히, 이치가와나 류우지의 스토리는 대부분 독백에 의한 심리묘사로 이루어져있기에 어떻게 표현할 수가 없었다. 따라서 이 부분에서 불충분한 내용들을 설명해두도록 하겠다.

1. 우시오와 우마메의 스토리

얼굴이 똑같이 생긴 두 인물이 뒤바뀌면서 벌어지는 사건. 게다가 용케도 정체가 드러나지 않는 데에서 오는 스릴감과 유머. 이런 점들 때문인지 이들의 이야기는 가장 재미있게 본 내용이다. 이들의 내용은 겉으로 보이는 상황전개로 이루어져있기 때문에 특별히 덧붙일 이야기는 없으리라 본다. 약간만 부연설명하자면 우시오는 며칠동안 배우로서 생활하면서 미치루에게 호감을 가지게 되었다. 그 결과 마지막 마무리에서 그녀에게 프로포즈를 하겠다는 말이 나오는 것이다. 반면에 우마메는 특별히 루이코를 좋아하게 된 것이 아니다. 오히려 원래 우시오를 좋아했던 루이코가 우시오를 우마메를 우시오로 알고 있을 때, 다소 겁을 내고 부드러운 말을 쓰는 모습이 야쿠자에서 손을 뗀 후 변화된 모습이라고 생각하고 그 모습이 야쿠자 시절의 모습보다 더 좋다고 이야기하는 부분이 나온다. 그러다가 우마메의 정체를 알고는 그의 인간적인 모습이 우시오의 딱딱하기만 한 모습보다 더 멋있다고 느꼈는지 우마메에게 청혼하게 된 것같다(게다가 우마메는 야쿠자와 같은 강인한 모습도 보이고 있다). 결국 불쌍한 우마메는 이제 연기자 생활을 곧 청산하고 야쿠자가 되어야할 듯하다. 반면, 왠지 우시오는 연기자 생활에 뛰어들 것같기도 하다. 게임을 플레이하다보면 '춘소프트'에서 우시오와 우마메의 이후 스토리에 대한 공모가 나온다.

2. 토비사와의 스토리

사실 챔프의 독자 중에는 어린 독자도 많기 때문에 토비사와의 스토리를 곧이곧대로 적어도 괜찮을지에 대해 많은 고민을 했다. 하지만 일단 내용은 내용대로 그대로 옮겨두었다. 다만 독자들은 절대로 토비사와같은 사람이 되지 않기를 바란다. 어쨌거나 토비사와의 스토리는 정말 설상가상이라는 말이 꼭 들어맞는 내용이다. 갑자기 자신의 아기를 가졌다는 여성이 나타나더니 이번에는 아예 아들을 데려오고 한쪽에서는 당장 결혼하자고 하니말이다. 게다가 마지막 결말에서는 미나코마저 토비사와의 애를 숨겨두고 있었다니... 하지만 신기하게도 결말은 해피엔딩. 세여자를 위해서야 그게 다행이지만 토비사와는 사실 천벌을 받을 놈이다. 과연 백봉총도가 그를 가만 놓아둘지는 아무도 모를 일이다.

3. 마사시의 스토리

신비의 조직, 칠요회. 5일째의 스토리에서 칠요회를 만든 일요일이 그에 대해 자세한 설명을 하지만 내용이 너무 많아 모두 싣지 못한 점에 대해 먼저 양해를 구한다. 칠요회를 통해 사람을 모으고, 백봉총도를 회원으로 받아들여 백봉조직을 자시 수하에 두겠다는 야심은 어느정도 쉽게 이해할 것이다. 다만 종교적인 문제, 즉 앞서 언급한 '양배추교'에 대해서 잠시 짚고 넘어가면 게임 내에 자주 등장하는 사이비 종교이다. 토비사와나 우시오의 배드 엔딩에도 등장한다. 이들은 양배추를 머리에 얹은 채 포교활동을 하는데 이에 대한 게임내의 팁(tip)에 따르면 비교적 많은 신도를 거느리고 있다고한다. 그리고 이 종교를 만든 것은 바로 일요일이다. 어쨌거나 마사시의 스토리는 마사시가 결국 수요일과 사귀지 못하므로 해피엔딩은 아닌 듯하다.

4. 류우지의 스토리

모두가 규격화되어 살아가는 현대의 일상생활에 적응하지 못한 채 외인부대에 뛰

어들어 살아오던 류우지. 그가 5일동안 자신에게 묻는 질문 중 가장 주된 것은 '자신의 고향은 어디인가?'이다. 그것을 모르기 때문에 그는 다시금 일본으로 돌아와 자신도 모르는 사이에 집앞으로도 가보게 되고 친구와 술을 마시기도 하는 것이었다. 집없는 노인과의 만남을 통해 답을 얻은 류우지는 마지막에 '아프리카'로 가기로 결심하지만 불행히도 죽고만다. 어쩌면 안식을 얻은 후의 죽음이야말로 류우지에게 어울리는 것이었을지도 모른다. 하지만 류우지가 어떻게 해서 죽었는지 필자는 도무지 이해가 안간다. 갑자기 가슴에 총상과 같은 상처가 생기고 쓰러졌는데...

5. 요시코

요시코의 스토리는 정말 싫었다. 필자라면 요시코와 같은 여자를 애인으로 두지 않는다. 게임 내에 나오는 요시코의 식사장면은 정말 끔찍하다. 그 뿐만이 아니다. 정말 바보, 멍청이다(여성독자분 중 화나시는 분이 있을지도... 죄송!). 다이어트 식품을 사놓고 설명서도 읽어보지 않은채 1주일 분의 음식을 1끼 식사라고 제멋대로 판단한 채 실컷 다먹고는 살이 쪘다고 화내질 않나, 수분을 200ml만 섭취하랬더니 2리터짜리 우롱차를 다 마셔버리질 않나, 어쨌거나 마음에 들지 않는 스토리였다.

6. 이치가와

게임을 플레이하면 이치가와에게 2중의 인격이 존재한다는 것은 금세 알 수 있다. '거리'에서는 그러한 그의 2개의 인격을 절묘하게 표현했다. 그 점 하나는 최고라고 할 수 있는 부분이다. 하지만 내용 중에 어느날부터 갑자기 그런 일이 발생했다고 해놓고 그 원인에 대해서는 전혀 언급되지 않은 점이 아쉬운 점이라 할 수 있었다.

7. 케이마

케이마의 스토리는 내용은 가장 많은 편이었지만 어떻게 글로 옮길 수가 없었다. 계속해서 힌트를 얻고 그 힌트를 통해 추리를 하지만 대부분이 일본어와 관련된 것이며 다소 비약적인 것도 있고 그 해결하는 과정도 상당수가 '앗!' 하고는 깨닫는 것이었다. 마지막에 타케요시가 밝힌 범행동기도 지나치게 모든 일을 연관시켜놓은 듯한 느낌이 지워지지 않는다. 또한 가이에 대해서 끝에 아무런 언급이 없는 것도 그렇다. 분명히 그는 몇가지 수상한 점이 있었는데도 말이다. 끝으로 배드엔딩에서는 실제로 폭발하면서도 제대로 플레이했을 때는 진짜 폭탄이 아니었던 점은 다소 어색한 부분이라고 해두고 싶다.

8. 기타

끝으로 몇가지 흥미로운 점들을 밝혀두겠다. 가장 흥미로운 점은 요시코가 사는 아파트에 사는 주민. 같은 아파트에는 토비사와의 스토리에 나오는 아요이가 살고 있으며, 케이마의 스토리에 나오는 샤치테의 악마도 그곳에 살고 있다. 그리고 칠요회의 사무실이 있는 건물(오카야마 빌딩). 요시코가 첫날 가게되는 다이어트 학원이 그 건물에 있으며 케이마의 스토리에서 모든 사건이 종결되는 곳이 바로 그 건물이다. 또 한가지 흥미로운 점은 이 게임 내에서 잘못 걸리는 전화는 모조리 이치가와의 방으로 걸린다는 점이다. 플레이해보면 알겠지만 이치가와에게는 잘못 걸린 전화가 정말 많이 온다. 혹시 이치가와에게 정신분열증이 생긴 이유는 잘못 걸린 전화 때문이 아닐까하고 생각해본다.

힌트&팁

2일째부터 5일째까지의 주요 재핑포인트가 존재하는 시간대를 공개한다.

● 2일째

마사시	AM 11 : 10 우시오,
	PM 03 : 40 요시코
	PM 04 : 00 이치가와
	PM 07 : 30 토비사와, 우마메
요시코	AM 00 : 20 우시오
	AM 00 : 40 마사시
	PM 04 : 40 이치가와
	PM 06 : 10 마사시
	PM 07 : 40 이치가와
	PM 08 : 50 토비사와
우시오	AM 11 : 20 우마메
	AM 11 : 30 우마메
	PM 03 : 20 마사시
	PM 03 : 30 요시코
	PM 7 : 00 마사시
	PM 7 : 40 우마메
우마메	AM 10 : 50 케이마
케이마	PM 01 : 00 마사시
	PM 08 : 00 이치가와

● 3일째

우시오	AM 2 : 10 우마메
	PM 00 : 00 우마메
	PM 02 : 50 우마메
	PM 03 : 40 토비사와
	PM 6 : 40 우마메
류우지	PM 01 : 50 케이마
	PM 07 : 10 이치가와
	PM 08 : 10 토비사와
이치가와	AM 11 : 00 요시코
	PM 02 : 00 요시코
	PM 07 : 10 류우지
마사시	PM 04 : 30 토비사와
	PM 07 : 00 토비사와
케이마	PM 07 : 10 토비사와
우마메	PM 00 : 00 우시오
	PM 00 : 10 우싱오
	PM 03 :10 우시오
요시코	2 : 00 이치가와

● 4일째

마사시	AM 10 : 00 류우지
	PM 2 : 00 토비사와
토비사와	PM 00 : 50 류우지
	PM 3 : 00 요시코
요시코	PM 01 : 00 마사시
	PM 04 : 20 토비사와
	PM 04 : 40 토비사와
	PM 08 : 00 류우지
케이마	AM 05 : 00 류우지
이치가와	PM 2 : 00 토비사와
	PM 5 : 30 마사시
	PM 05 : 30 류우지
류우지	PM 2 : 00 토비사와

● 5일째

요시코	PM 2 : 30 토비사와
	PM 3 : 40 케이마
케이마	AM 09 : 00 류우지
류우지	PM 03 : 00 마사시

분석후기

제절초, 카마이타치의 밤과 장르는 같지만 상당히 다른 부분이 많은 게임이었다. 인물과의 절묘한 연관성은 매우 놀라웠지만 처음 시도되는 부분이 많았던 만큼 허술한 부분도 많았던 것같다. 등장 인물은 많았지만 하루, 하루의 스토리가 서로 단절되다보니 예전 작품에 비해서 내용 구조는 오히려 단순해져버렸다. 또한 '계속(つづく)'가 나온 후 재핑을 하는 시스템도 그다지 연관성없이 이어지는 부분이 많았다. 하지만 전체적인 구성과 게임 내에 나오는 팁(TIP)에서 볼 수 있는 치밀한 설정자료(이 게임에 나오는 거의 모든 등장 인물에 대한 소개가 다 나와있을 정도이다)는 춘소프트에서 이 게임에 얼마나 많은 공을 들였는지를 보여준다. 이 게임의 장점을 살리고 단점을 더 보완한다면 앞으로 보다 멋진 작품이 후속작으로 등장하리라 생각된다.



아케이드의 감동을 3D로

소닉 윙즈 어설트

많은 슈팅게임 유저의 돈을 갈취했었던 아케이드 슈팅 게임의 대명사 '소닉윙즈(에어로 파이터즈)'가 드디어 3D 슈팅으로 진화하여 N64에 등장하였다. 캐릭터만의 독특한 공격이 매력적이었던 이전 작품들처럼 이번 작품에서도 4명의 캐릭터가 등장하여 그 묘미를 유지시켜 준다. 아케이드의 감동을 이제 3D로 즐겨 보자!

NINTENDO64

■ 제작사:비디오 시스템(코스트 교역)
■ 장르:3D슈팅
■ 발매일:발매중
■ 발매가:85,000원

그래픽	★★★
조작감	★★
스토리	★
연출	★★★
사운드	★★
소장가치	★

스토리(STORY)

세계정복을 노리는 조직「푸타 모르가나(PHUTTA MORGANA)」에 의해 남극에 특수 폭탄이 투하되었다. 이에 의해 대량의 빙하가 세계 각국의 도시에 흘러 들어가 해수면을 상승시키는 엄청난 결과가 빚어지게 되었고 이 때를 노려 푸타모르가나는 자신들의 병력으로 세계 각국에 침략을 개시하게 된다. 이에 맞서 악의 조직 푸타모르가나의 위협으로부터 세계를 지키기 위해 평화유지부대「프로젝트 블루(PROJECT BLUE)」가 출동하게 된다. 이제 세계의 평화는 제군들의 어깨에 달려 있다.

캐릭터 소개

호크는 프로젝트블루 항공기 부대(航空機部隊)의 연습생으로 훈련을 받고 있었다. 지는 것을 싫어하는 그는 그의 동기 중 어느 누구에게도 지지 않기 위해 열심히 노력하였다. 그래서 그는 당연히 최고의 성적을 받고 있었지만... "넌 아직 멀었어!" 사관의 차가운 한마디. 이때 호크는 생각하였다. 언젠가 기회가 온다면 자신이 세계를 구해, 사관에게 자신의 실력을 인정해 보이겠다고...그리고 그 기회가 찾아왔다.



호크 HAWK

국적: 미국
신장: 165Cm
연령: 17세
성격: 지는 것을 싫어하는 열혈남아
직업: 학생(프로젝트블루 전투부대 연습생)
참가동기: 자신이 최고임을 증명하기 위해서
탑승기체: F14B TOMCAT

※CHAFF(채프): 레이더 교란용 금속조각



무기설명

메인(MAIN)
20밀리 머신건(20mm MACHINE GUN)

미사일(MISSILE)
피닉스 미사일(PHOENIX MISSILE)

스페셜(SPECIAL)
토마호크 미사일(TOMAHAWK MISSILE)

디펜스(DEFENSE)
채프(CHAFF)

무난한 기체답게 4명의 캐릭터중 가장 손쉽게 다룰 수 있는 초보자에게 적합한 평균적인 캐릭터이다. 메인암은 20mm 머신건으로 보통의 파괴력을 지니며 미사일은 모두 4발이 발사되어 다수의 적을 공격할 수 있다. 스페셜무기는 미사일의 강화로 역시 다수의 적에게 공격할 수 있다. 이번 작품에서 새롭게 등장하는 캐릭터.



히엔 HIEN

프로젝트블루 일본지부. 그곳에는 「어전(御前)」이라고 불려지는 사나이가 지휘를 맡고 있었다. 일본각지에 쳐들어오는 적. 하지만 이들의 행동을 알게 된 어전은 주력을 모았다. 그리고..."히엔은 있는가! 동경에 적이 나타났다. 그들을 처치하여라!" "예!" 검은 날개를 하늘에 수놓으며 동경으로 향하는 히엔과 그의 닌자부대. 히엔은 부하에게 적의 후속부대를 맡게 하고 자신이 홀로 적의 부대로 향한다. 드디어 시야에 물에 잠긴 동경이 보이게 된다. 그리고 적들까지..."아니 너희들이! 너희들을 내가 처리해 주겠다!" 이번 전투는 지금까지와는 다르게 몇 배나 힘든 싸움이다. 하지만 걱정은 금물. 어떤 어려움이 있는 임무도 확실히 수행하는 사나이. 그것이 바로 히엔이다.

국적: 불명(아마도 일본인)
신장: 175Cm
연령: 불명(25살 정도?)
성격: 항상 침묵하는 사나이
직업: 닌자
참가동기: 프로젝트블루 일본지부장의 명령에 의해
탑승기체: FS-X



무기설명

메인(MAIN)
쿠사나이 쇼트(KUSANAI SHOT)
미사일(MISSILE)
스타즈(STARS)
스페셜(SPECIAL)
닌자 빔(NINJA BEAM)
디펜스(DEFENSE)
마키비시(MAKIBISHI)

첫 작품부터 꾸준히 출현하여 골수 팬이 많이 존재하는 히엔. 역시 이 캐릭터의 매력이라면 시원하게 발사되는 스페셜 무기 '닌자빔'이 아닐까? 메인압이나 미사일은 모두 사정거리가 짧지만 매우 강력하다. 접근전에서 강력한 위력을 발휘하는 캐릭터.



볼크 VOLK

예전에 푸타모르가나에 소속되어 있었다고 알려진 용병 볼크. 그가 현재 프로젝트블루에 몸담고 있는 이유는 많은 보수보다도 자신을 배신했던 푸타모르가나에 맞서려는 사적인 원한 때문이다. 이번 혼란에 앞장서서 참가한 것은 볼크였다. 그는 출동 명령이 떨어지기도 전에 출격하여 시베리아에 진출한 적상륙부대를 무참히 초토화 시켜 버렸다. 불타는 적함을 만족스러워하며 보는 그에게 통신이 들어왔다. "적을 처리하여 인류를 구해 주어라. 다른 멤버도 집결중이다" 프로젝트블루의 대장이었다. "알고 있다" 라는 말만 하며 볼크는 다른 재물을 찾기 위해 남쪽으로 날아갔다. '무적의 사나이' 라는 별명을 가진 볼크. 죽음과 파괴가 그에 있어서 최고의 미학이였다. 그의 목적이 조직에 원수를 갚는 것 뿐인지...

국적: 불명(아마도 러시아)
신장: 179Cm
연령: 불명(30대후반?)
성격: 살벌한 성격
직업: 용병
참가동기: 조직의 원수를 갚기 위해. 싸움만이 삶의 의미
탑승기체: Su-35 SUPER FLANKER



무기설명

메인(MAIN)
화이어 볼(FIRE BALL)
미사일(MISSILE)
화이어 애로우(FIRE ARROW)
스페셜(SPECIAL)
화이어 웨이브(FIRE WAVE)
디펜스(DEFENSE)
에어 마인(AIR MINE)

생김새와 같이 무언가 위협적인 면을 지닌 볼크. 뛰어난 스피드와 뛰어난 파괴력. 하지만 이 파괴력을 숙련시키기 위해서는 많은 노력을 필요로 한다. 한마디로 플레이어의 능력에 따라 천차만별의 위력을 발휘하는 캐릭터이다. 메인압과 미사일 모두 단발공격이긴 하지만 파괴력이 좋다. 스페셜무기 에어마인은 강력하지는 않지만 공격 범위가 넓다.



그린다 GLENDA

국적: 미국
신장: 175Cm
연령: 불명
성격: 자기중심적
직업: 프로젝트블루 대원
참가동기: ???
탑승기체: A-10A THUNDERBOLT II

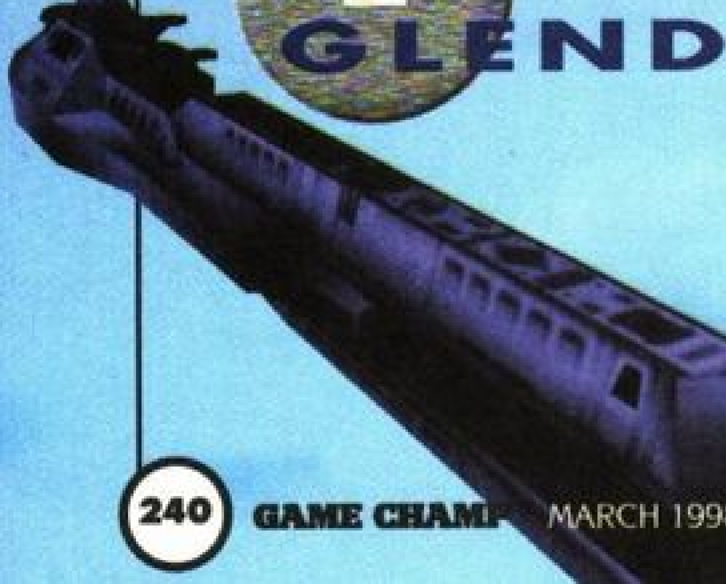
그날, 프로젝트블루의 분부는 대혼란에 빠지게 되었다. 각지의 연락이 끊어져 멤버가 모이지 않게 된 것이다. 특히 기체의 준비는 완벽하지만 문제는 파일럿이 부족하다는 것이였다. 반격의 기회가 조금씩 사라지고 있었다. 격납고에서 이 상태를 남의 일로 여기지 않은 그린다는 " 큰일이야. 그럼 도움이 되어야지" 이렇게 이야기하며 A-10을 타고 출격하게 된 것이다. 마치 산책이라도 가는 것처럼...



무기설명

메인(MAIN)
30밀리 머신건(30mm MACHINE GUN)
미사일(MISSILE)
로켓트(ROCKET)
스페셜(SPECIAL)
FAE
디펜스(DEFENSE)
채프(CHAFF)

슈팅 게임에 자주 등장하지만 어딘가 부족한 느낌이 드는 A-10, 역시 이 작품에서도 등장한다. 낮은 속도에서 발휘되는 높은 운동성과 광압적인 화력에 매력이 있긴 하지만 그건 어디까지나 지상전일 뿐. 공중전은 아무래도 문제가...소닉윙즈 3에서 등장한 캐릭터.



게임 메뉴

연습모드(PRACTICE)

게임에 앞서 전투기 조종을 연습할 수 있다.

파일럿 컨터롤(PILOT CONTROL) : 전투기의 조종술을 연마하는 메뉴. 녹색 게이트를 지나가면서 진행하자.

인공지능 대결(VS AI PILOT) : AI 캐릭터와 도그파이트를 한다. 조종술을 익힌 후 전투 방법을 연마하기 위해 AI 캐릭터와 대전을 하자.

보스전(VS BOSS) : 각 스테이지의 보스와 모의적인 전투를 한다.

메인 게임(MAIN GAME)

게임을 시작한다.

데스 매치 (DEATH MATCH)

1P와 2P간의 도그파이트를 펼친다.

대보스 전(BOSS ATTACK)

보스와 대전을 한다. 메인게임에 앞서 보스와의 전투를 이곳에서 익혀 두자.

옵션(OPTIONS)

레벨(LEVEL) : 게임의 난이도를 조정한다. 쉬움(EASY), 보통(NORMAL), 어려움(HARD)

컨터롤(CONTROL) : 기체조종타입을 선택한다.

노비스(NOVICE), 노멀(NORMAL)
사운드(SOUND) : 사운드를 설정한다.

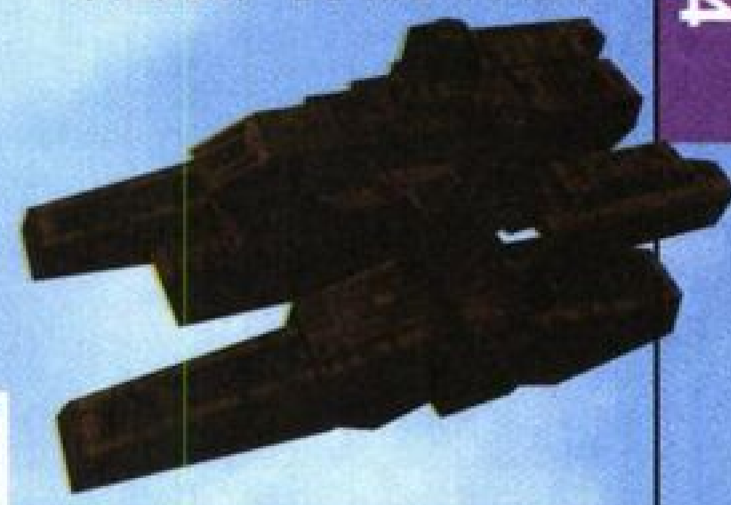
스테레오(STEREO), 모노(MONO)
효과음 볼륨(BGM VOL) : 배경음의 음량을 조절한다.

효과음(BGM) : 배경음을 선택한다.

데이타 삭제(DATA DELETE) : 저장된 데이터를 지운다.

버튼 배열(BUTTON CONFIGURATION): 버튼을 설정한다.

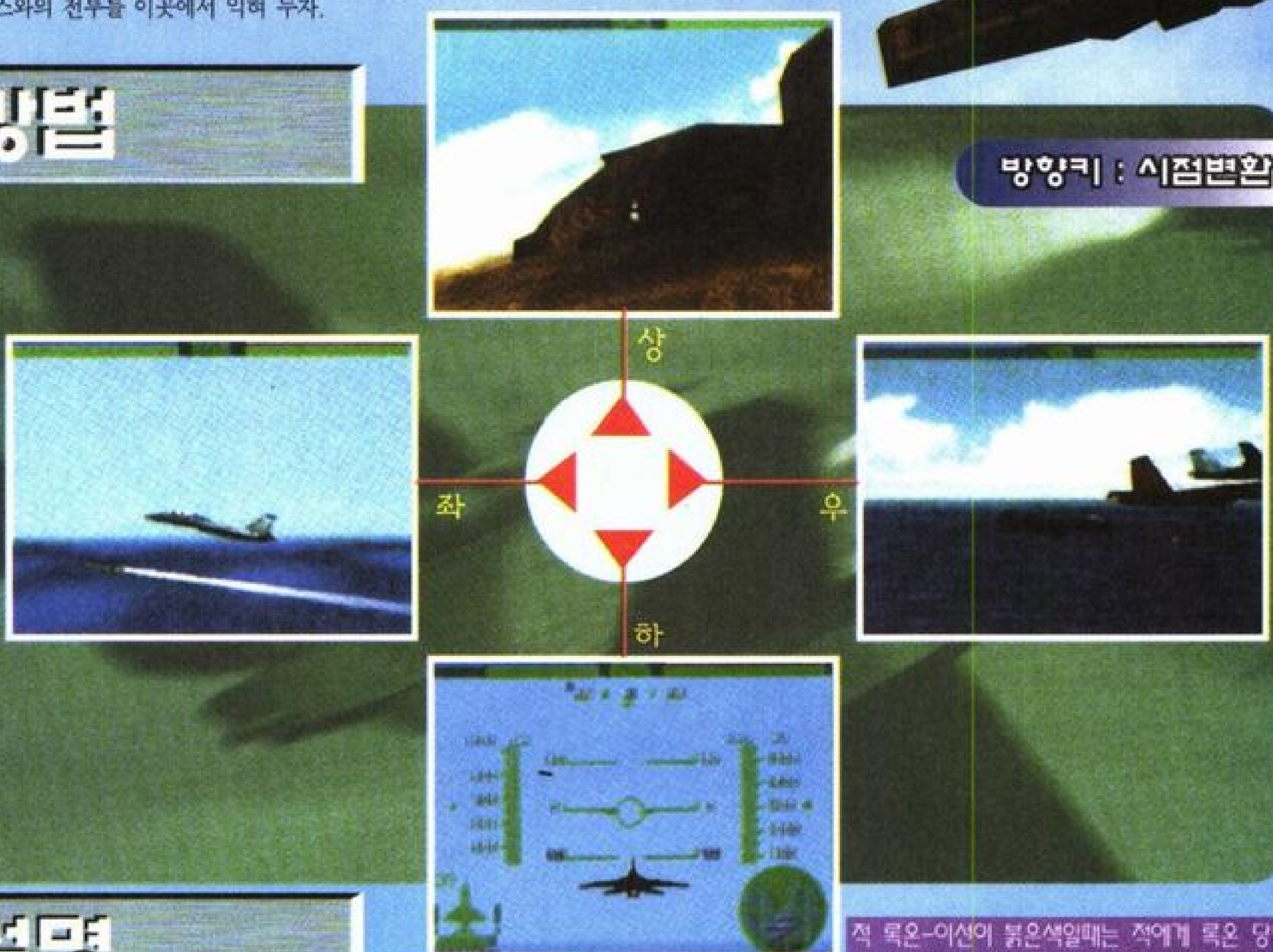
엑시트(EXIT) : 옵션메뉴를 빠져나온다.



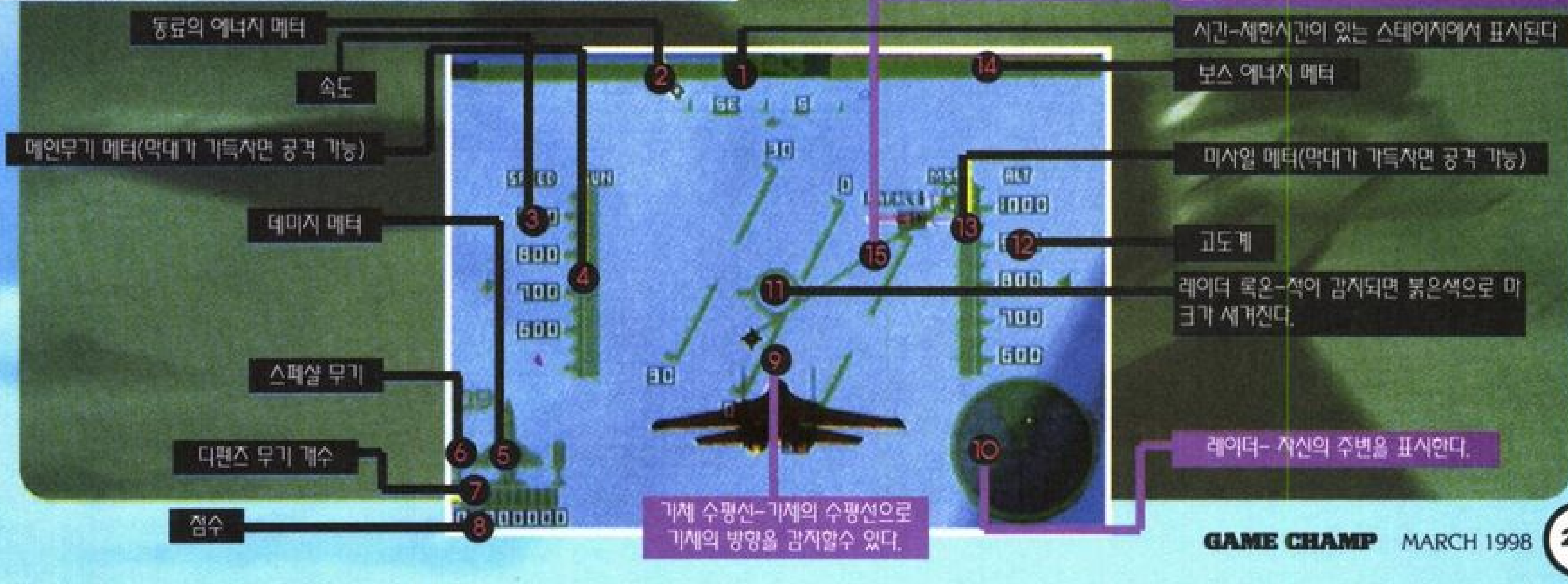
조작방법

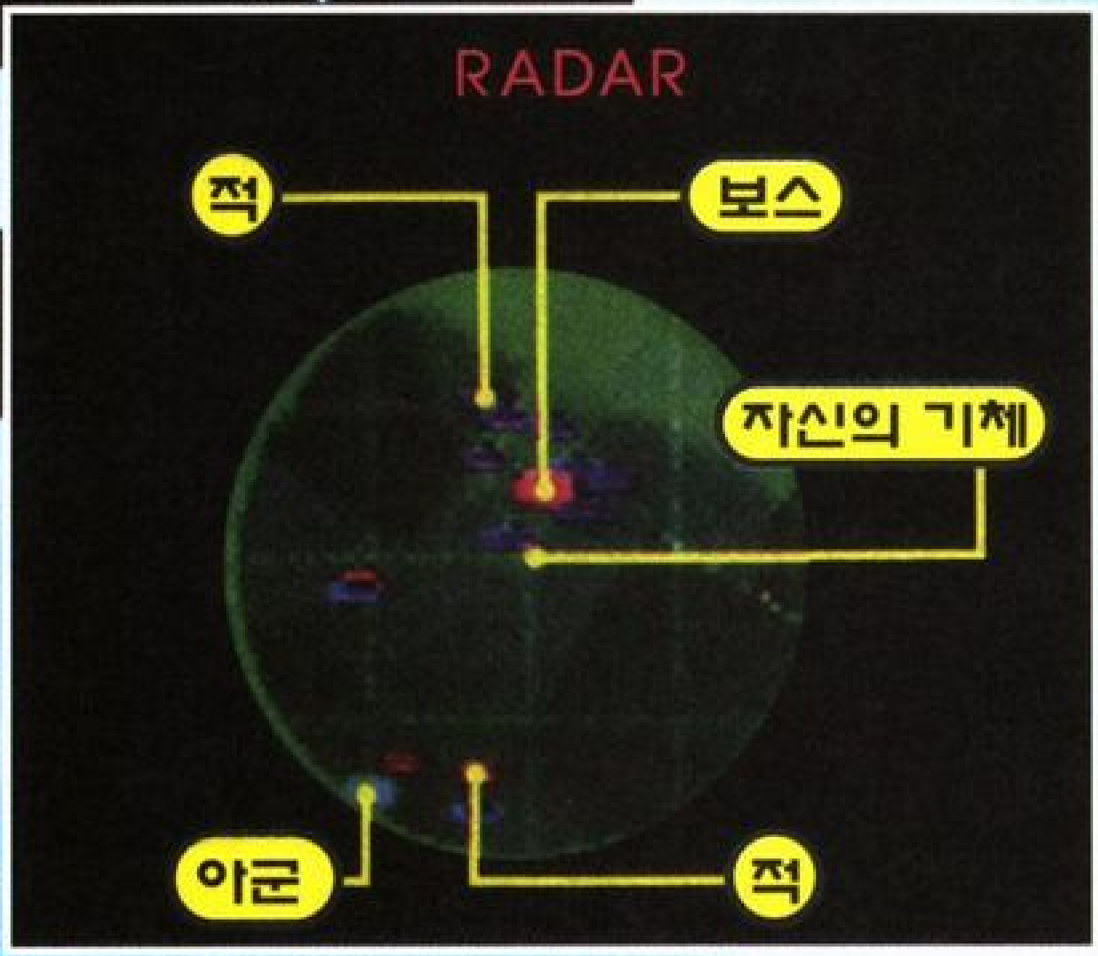
노비스(NOVICE)

아날로그스틱 : 상-하강, 하-상승, 좌우-선회
스타트 : 포즈
L 버튼 : 시점변환(콕피트)
R 버튼 : 스페셜 무기
Z 버튼 : 메인 무기
A 버튼 : 미사일, 선택
B 버튼 : 디펜즈 무기, 캔슬
C상 버튼 : 애프터버너(가속)
C하 버튼 : 에어브레이크(감속)
C좌 버튼 : 좌측 요(YAW)
C우 버튼 : 우측 요



화면설명





비행에 대한 조언

애프터버너와 에어브레이크 (가속과 감속)

비행의 기본이 되는 조종술에서 가속과 감속이 차지하는 비중이 반을 넘는다 해도 과언이 아닐 것이다. 우선 적을 포착했을 때에는 적의 꼬리를 잡고 속도를 조절하며 적과의 거리를 유지하며 공격해야 한다. 또 적에게 고리를 잡히게 되었을 때에는 속력을 최대한으로 높여 도망가는 전술을 필요로 한다.

※정지된 적을 공격할 때


공격시간이 짧음


공격시간이 길어짐

조종술(노비스와 노멀)

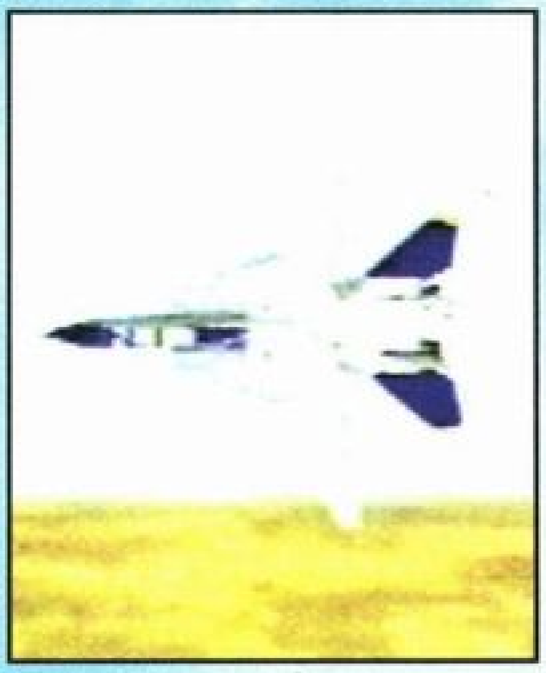
기체의 조종방법에는 노비스(NIVICE)와 노멀(NORMAL) 두가지 방법이 있다. 노비스는 아날로그 패드의 조종방향에 따라 움직여지는 초보자에게 적합한 조종방법인 반면, 노멀은 실제 전투기의 조종과 유사하여 세밀한 행동패턴을 요하는 고난이도의 조종방법이다. 에이스 파일럿이 되기위해서는 아무래도 노멀을 선택하는 편이 좋을 듯.

특수능력

코브라(CORBRA

기체를 수직으로 상승시킨후 이동할 수 있는 기술이다. 사용법은 아날로그 스틱을 밑으로 당기면서 에어브레이크 버튼을 누르면 된다. 사용이 가능한 기체는 FSX와 SU-35.


이것이 코브라


F-14만의 장기

컬비트(CULBIT)

코브라의 변형된 기술로써 좁은 행동반경내에서 수직으로 360도 회전을 하는 기술이다. 사용법은 아날로그 스틱을 밑으로 당기면서 에어브레이크 버튼을 누르고 있으면 된다. 역시 사용이 가능한 기체는 FSX와 SU-35.

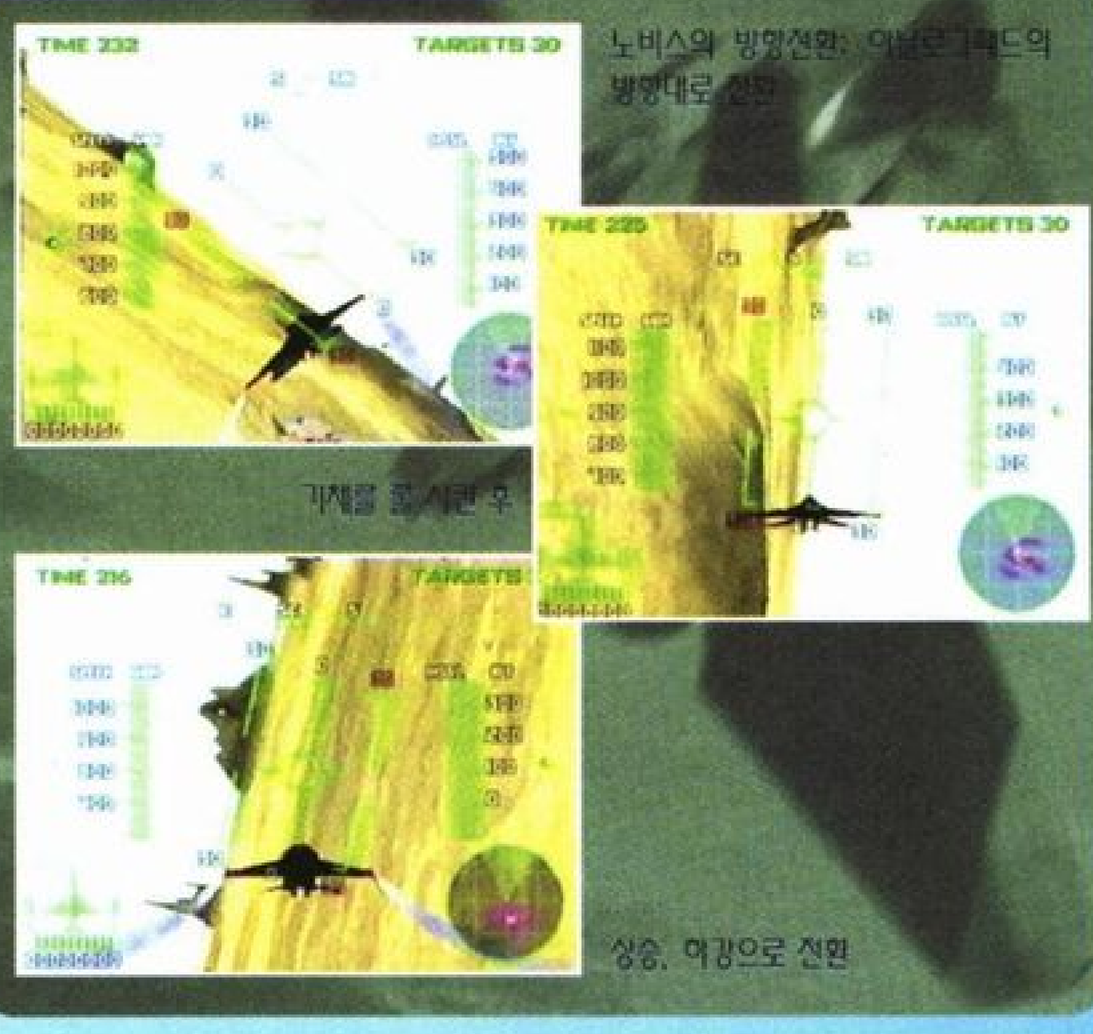
루더리버설(RUDDER REVERSAL

일순간에 횡으로 급회전을 하는기술. 기체 수평선을 30도 이상으로 맞춘후 속도를 400노트(knots)로 낮춰서 좌, 우측요(YAW) 버튼 2번 짧게 입력하면 사용된다. F-14만 사용할수 있다.



노비스와 노멀의 차이

노비스의 방향전환: 아날로그패드의 방향대로 전환



기체를 옆 시킨 후

상승, 하강으로 전환

스테이지 공략



동경(TOKYO)

스테이지 소개(STAGE INTEL)

특수폭탄의 영향으로 남극의 빙하가 녹아내려 동경의 해수면이 상승하였다. 적의 비밀공장은 베니스에 위치하고 있다는 정보가 있다.

임무(YOUR MISSION)

도시를 방어하라

적(ENEMY FORCE)

적의 보스는 다각전차 X 이다. 그 외에 4대의 전투기와 기체수가 불명인 헬리콥터다.

중요정보(TOP SECRET)

저공비행으로 적의 다각전차를 상대하여라.

제한시간(YOUR MISSION TIME)

15분. 도시 방어부대의 도움이 있다.

해수면 상승으로 물에 잠긴 동경. 적의 부대는 동경을 파괴하기 시작한다. 아군은 적의 보스인 다각전차를 파괴하는 임무를 맡게 된다. 전투가 시작되면 우선 전투기를 처치한 후 다각전차와 대적하자. 저공비행으로 다각전차의 공격을 피하면서 스테이지를 클리어하자. 첫 스테이지만큼 그리 어렵지 않을 것이다.



스테이지 클리어

태평양(PACIFIC OCEAN)

스테이지 정보(STAGE INTEL)

적의 부대는 세계각국의 도시를 공격하려 한다. 너희들은 태평양에서 적의 전함을 처리하라.

임무(YOUR MISSION)

적의 부대를 처리하라.

적(ENEMY FORCE)

적의 보스 전함 리바이앗산(LEVIATHAN), 4대의 전투기, 미확인 기체들이다.

중요정보(TOP SECRET)

리바이앗산은 잠수할 가능성이 있다.

프로젝트 블루에게 떨어진 두 번째 임무는 진격 중인 적의 전함부대를 파괴하는 것이다. 적의 전함 주변에는 많은 소형 전투함이 있고 이 부대를 보조하는 전투기 부대가 이번 스테이지의 적들이다. 먼저 동료들의 전투를 도와 적의 전투기를 모두 파괴한 후 전함을 둘러싼 소형 전투함을 모두 파괴시킨 후 보스인 전함 '리바이앗산'을 상대하자. 리바이앗산은 한 번 파괴된 후라도 또다시 나타나니 주의하자. 시간의 제한이 없는 스테이지이니 서두를 필요가 없다.



리바이앗선은 또 다시...

사막(DESERT)

스테이지 정보(STAGE INTEL)

적 부대의 임무는 뉴욕을 초토화시키는 것이

임무(YOUR MISSION)

적의 비행 요새를 파괴하라

적(ENEMY FORCE)

보스인 비행 요새 스프리간(SPROGGAN), 그리고 미확인 전투기로 구성되었다.

제한시간(YOUR MISSIOM TIME)

5분. 적의 신무기를 주의하라.

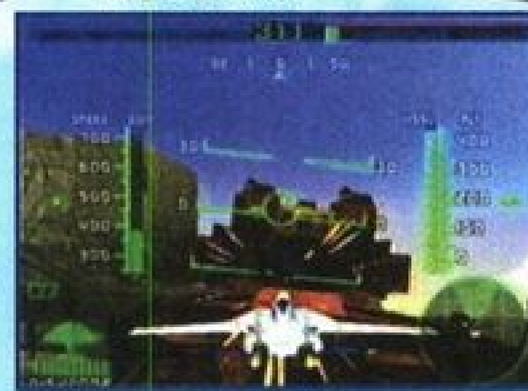
이번 스테이지는 굉장한 난이도를 자랑한다. 제한 시간은 단 5분에 불과하여 5분이 지나면 뉴욕은 불바다로 휩싸이는 결과를 초래하게 된다. 전투가 시작되면 적어도 2분 안에 적의 전투기를 모두 파괴하여야 한다. 그후 보스 '스프리간'을 호위하는 스텔스편대의 반정도(스프리간의 뒤를 호위하는 편대)를 파괴한 후 스프리간의 뒤에서 서서히 접근하며 공격하자. 적의 스텔스 편대는 가깝게 접근하지 않으면 록온이 되지 않기 때문에 스피드를 줄이고 접근하는 고도의 비행술을 요한다.



스프리간 파괴!



지형을 조심하자(?)



바질의 공격은 단순

공중전(AIR BATTLE)

스테이지 정보(STAGE INTEL)

적의 지휘부인 바질(BAZEEL)은 탱크부대를 앞세워 아군을 공격하려 한다.

임무(YOUR MISSION)

바질과 적의 탱크부대를 파괴하라.

적(ENEMY FORCE)

적의 전투기와 탱크가 어느 정도인지는 알려지지 않는다.

중요정보(TOP SECRET)

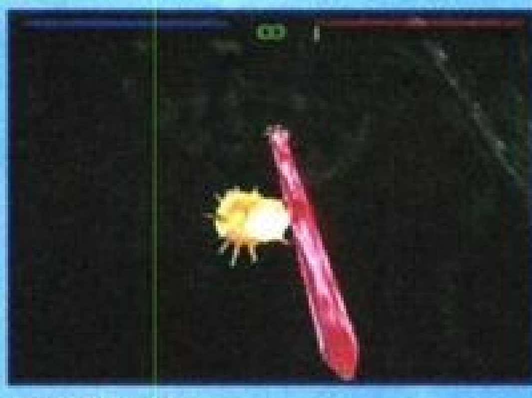
험난한 지형을 주의하라.

전 스테이지와는 달리 그리 어렵지 않다. 주의할 점은 사막의 지형이지만 역으로 지형을 잘 이용하면 적의 공격을 피할 수도 있으니 이점을 잘 활용하자. 전투가 시작되면 다른 적은 신경 쓰지 말고 바질에게 향하여 주위의 탱크 부대만 파괴한 후 저공비행으로 바질에게 접근하여 파괴하자.

요새(FORTRESS)

스테이지 정보(STAGE INTEL)

적의 중앙 병기 공장은 베니스의 요새에 위치하고 있다. 만일 이 요새를 파괴한다면 적은 병력을 다시 보충할 수 없게 될 것이다.



레이저를 피하려다...



어정도까지 접근해서 공격하여야



임무(YOUR MISSON)

적의 요새를 파괴하라.

적(ENEMY FORCE)

전투기, 방어부대

중요정보(TOP SECRET)

요새를 방어하는 군사시설을 조심하여라.

제한시간(YOUR MISSION TIME)

15분, 장기전을 피해라.



적의 전투기와 도그파이트를

적의 중요 요새를 파괴하라는 임무를 받게 된 프로젝트 블루. 이번 스테이지도 이전 스테이지 '공중전'에 못지 않게 어렵다. 적의 보스인 요새는 방어막이 형성되어 있는데 이 방어막을 없애기 위해서는 섬의 가장자리에 위치한 방어시설 4개를 파괴하면 된다. 전투가 시작되면 적의 전투기는 아군에게 맡기고 플레이어는 이 방어시설을 우선 파괴시키자. 이 미션은 시간이 모두 경과해도 끝나지는 않지만 적의 요새에서 레이저를 발사하는데 이 레이저를 맞게 되면 즉사하게 되니 레이저를 잘 보며 피하는 고난이도의 기술을 익혀야 한다. 적의 요새에는 무수히 많은 포대가 있다. 이 포대는 원거리에서 미사일로 차근차근 파괴시켜야 한다. 요새의 방어 포대를 모두 처리하여도 보스의 에너지가 반정도 남는데, 이때부터는 미사일이 아닌 메인암으로 중앙의 탑을 공격해야 한다. 메인암의 사정거리는 짧으니 접근전을 할 수밖에...

남극해 (ANTARCTIC OCEAN)

스테이지 정보(STAGE INTEL)

남극기지는 적의 중앙기지이다.

임무(YOUR MISSION)

남아있는 적의 전투기를 파괴하여라.

적(ENEMY FORCE)

전투기 4대.

적의 중앙기지로 가는 길목에 버티고 있는 전투기 4대를 상대하는 스테이지이다. 적의 전투기의 레벨은 높아졌지만 그리 어렵지 않게 클리어 할 수 있을 것이다.

얼음동굴 (ICE CAVE)

스테이지 정보(STAGE INTEL)

적은 모든 인류를 멸망시키려 한다.

임무(YOUR MISSION)

적의 본거지를 파괴하라.

적(ENEMY FORCE)

불명.

중요정보(TOP SECRET)

동굴의 [illegible] 밝혀지지 않고 있다.

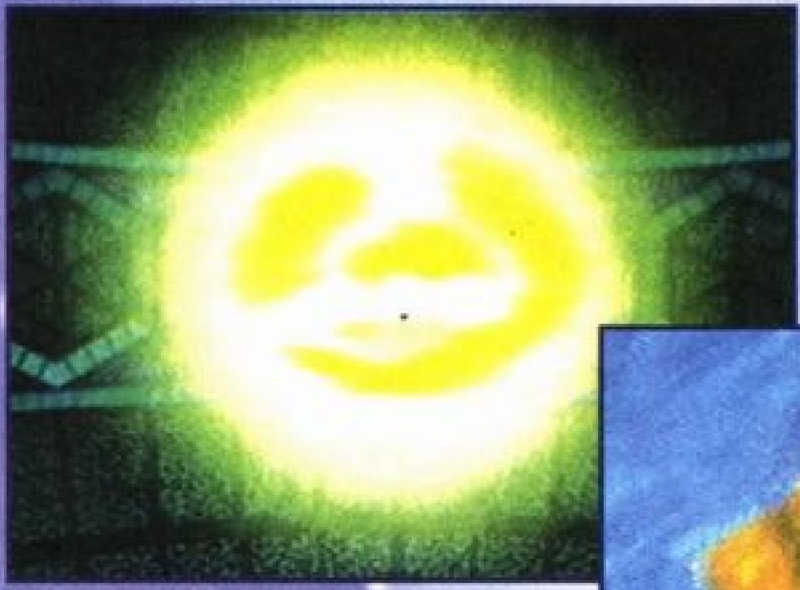
시간제한(YOUR MISSION TIME)

900분.





얼음에 둘러싸인 보스



보스파괴!



적의 기지를 파괴한 후...

드디어 적의 마지막 기지가 있는 곳에 도착하게 된 프로젝트 블루. 이 곳은 작은 동굴로서 보스에게 가는 길목은 뛰어난 기체 조종술 없이는 진행하기 어렵다. 가는 길목마다 작은 포대가 아군을 기다리고 있는데 적의 포대가 레이더에 표시되면 스피드를 줄인 후 포대를 파괴하고 다시 진행하자. 마지막 보스는 일찍 도착하면 얼음에 둘러싸여 공격을 못하니 되도록 빠르게 진행하자. 보스는 안구의 형태를 한 이상한 물체로 2번 변신을 한다. 처음에는 보통 단순한 공격을 하다 에너지가 반정도 줄게 되면 양옆에 포대가 생겨 플레이어를 집중 공격한다. 마지막으로 에너지가 3분의 1정도가 남게 되면 양옆에 미사일포대가 생겨 위력적인 공격을 퍼붓게 된다. 우선 스페셜무기를 아낀 후 2번째 변신을 한 후 집중공격을 해서 보스의 미사일 공격 시간을 단축시키자. 이번 스테이지에는 아군의 지원이 없다.

분석후기



홍성균

한성대 문헌정보학과 1학년

공전의 히트를 기록한 2D슈팅 게임의 3D화, 상당히 매력적인 변화였었다(적어도 필자에게는). 예전에 많은 돈을 들여가면서도, 엔딩이 허무하다는 것도 알면서도, 꼭 끝을 본 소닉윙즈의 기억을 간직한 본인이 느끼는 이 게임은 상당히 어색하다는 느낌이다. 종전의 틀을 깨기 위한 많은 노력들(?)이 자칫 잘못하면 이전 작품들을 먹칠하게 된다는 사실을 제작자들은 모르는지, 너무나도 3D슈팅과는 어울리지 않은 설정들이 많았다.

우선 가장 큰 문제는 적의 공격. 한 예로 중간에 나오는 스테이지 'FORTRESS'의 보스를 예로 들을 수 있다. 이 보스의 공격은 레이저 공격이다. 2D슈팅에서나 나오는 거대한 레이저 공격, 3D 슈팅에서 이런 공격을 피하려면...(전방의 공격은 피할 수 있으나 갑자기 뒤에서 날아오는 레이저를 맞아 본 사람이라면 공감할 것이다)

그리고 두 번째 문제로 기체의 변경도 무기의 변경도, 그 어느 것도 할 수 없는 점이였다. 이 게임에 나오는 스테이지는 꽤 다양하다. 그렇기 위해서 사용하는 기체도 당연히 변경시킬 수 있어야 하는데 그런 점도, 또 무기의 변화도 전혀 있지 않았다. 이런 점까지 2D슈팅적인 요소를 꼭 이용했어야 하는 것일까?

결과적으로 보면 단점만 꼬집어서 이야기했지만, 나름대로 그 재미는 존재했었다. 그리고 이런 고난이도의 게임을 골라서 즐기는 유저도 존재할 것이고... 미흡한 공략이긴 하지만 독자들이 이 게임을 이해하는 면에서는 그리 부족하지 않길 바란다.



근성과 정의의 결정체

라이벌 스쿨

UNITED BY FATE

일본 출시명 - 사립 저스티스 학원

겁쟁이에게 우정을 말할 자격이 없다는 저스티스 학원의 교칙은 학우들과 교사들을 격투의 세계인 라이벌 스쿨로 몰아 넣었다. 여러분들은 그들과 같이 동참하여 근성으로 싸우게 되는 것이다. 라이벌 스쿨의 모든 커맨드는 장풍계, 역장풍계, 승룡계로 이루어져 조작이 간단하기 때문에 초보자도 매우 간단하게 조종할 수 있다. 그리고 2개의 버튼으로 동료와 함께 하는 사랑과 우정의 투 플라톤 어택은 이번 겨울을 더욱 뜨겁게 만들 것이다.

ARCADE

- 장르:격투 액션
- 제작사:캡콤
- 발매일:발매중

그래픽	★★★
조작감	★★
스토리	★
연출	★★★
사운드	★★

조작설명

던지기	약P+강P
하단 던지기	↓약P+강P
던지기 해제	(상대의 던지기 커맨드와 동시에) 약P+강P
안쪽 횡이동	약K+강K
바깥쪽 횡이동	↓약K+강K
사랑과 우정의 투 플라톤 어택	약P+약K OR 강P+강K
열혈 낙법	공격에 맞아 공중에 떴을 때 아무 버튼 2개 또는 레버 입력과 버튼을 동시에 누른다.
전방 대쉬	→→
달리기	→→(유지)
후방 대쉬	←←
하이 점프	↙or ↓ or ↘후↖or ↑ or ↗
도발	스타트 버튼

시스템

열혈콤보

지상에서 사용할 수 있는 연속기로서 「뱀파이어 세이버」에서의 체인콤보와 비슷하다. 체인콤보의 흐름은 약 ⇨ 강 ⇨ 단방향 레버기로 이어지며, 전 캐릭터가 똑같은 패턴으로 이어지는 것은 아니다. 또 열혈콤보를 맞춘 후 단방향 레버기 다음에 캔슬을 걸어서 커맨드기와 완전연소어택으로 또는 띄워서 에어버스트로 이어질 수 있다.



근성카운터

상대의 공격을 가드 중에 특수한 기술을 입력하면 반격을 가할 수 있는 근성카운터는 접근 전에서 그 특성을 발휘한다. 어떤 공격이라도 근성카운터로 연결되지만 또 다시 반격을 받을 수 있으므로 게이지를 소비하는 완전연소어택이나 발동시간이 빠른 단방향 레버기를 사용하는 편이 좋다.



일발역전의 근성카운터

에어버스트

↘계열의 단방향 레버기를 맞춘 후에는 상대를 띄울 수 있다. 그 후에 레버를 방향으로 하면 상대를 쫓아가며 공중콤보를 연계할 수 있다. 또 열혈콤보의 마지막을 ↘방향 레버기로 한 다음에 파생될 수도 있다. 그래서 지상콤보에서 공중콤보로 다단 연속기가 쉽게 이어진다. 공중에서 입력하는 콤보도 기본적으로 약 ⇨ 약 ⇨ 강으로 이어지지만 공중필살기를 가진 캐릭터라면 약 ⇨ 약 ⇨ 커맨드기로도 이어진다.







공중 콤보인 에어버스트

완전연소어택

상대를 공격하거나 가드하게 되면 화면 하단에 있는 게이지가 모이게 되며 이 게이지로 일격필살의 완전연소어택을 사용할 수 있다. 게이지가 가득 차면 숫자가 오르며 최대 9개까지 모을 수 있다. 완전연소어택은 게이지를 하나 소비하며 게이지가 없으면 당연히 사용할 수 없다. 캐릭터에 따라서 2개 내지 3개의 완전연소어택을 가지며 보통은 열혈콤보에서 완전연소어택으로 연계된다.

사랑과 우정의 투 플라톤 어택

앞에서 설명한 완전연소어택보다도 강력하고 멋있는 기술이 바로 사랑과 우정의 투 플라톤 어택이다. 이 기술을 사용하는 조건은 게이지가 2개 이상 있어야 하며, 같은 크기의 펀치와 킥 버튼을 누르면 사용할 수 있다. 파트너에 따라서 기술이 다르며 공격계의 투 플라톤 어택과 체력과 에너지를 채워 주는 특수기로 나뉜다. 기본적으로는 기술을 발동하는 순간은 무적상태가 되며 상대의 기술을 무시하고 들어가기도 한다.

열혈 낙법

에어버스트와 타격계를 맞아 공중에 있을 때 낙법을 사용할 수 있다.

에어버스트 중에는 바로 낙법을 할 수 있는 것이 아니라 어느 정도 맞은 다음 자세를 가다듬을 수 있다. 열혈콤보를 행한 직후는 공격을 받을 수 있으나 오토가드가 되어 버린다. 커맨드는 버튼을 아무 버튼이나 2개를 누르거나 아무 방향이나 레버를 입력하면서 버튼을 누르면 커맨드는 완성이다. 그러나 주의해야 할 점은 버튼을 연타해서는 안된다는 점.

열혈낙법을 한 후에 공격을 당할 수 있기 때문에 연타하게 되면 공격을 하기 때문에 결국 자기의 공격보다도 발생이 빠른 상대의 열혈콤보를 맞게 되므로 절대 연타는 금물이다. 에어버스트 후 열혈낙법을 하지 않으면 콤보히트 표시가 지속되니 화면을 보면서 낙법을 했는지 안했는지 알 수 있다



히데오의 낙법포즈

던지기

상대가 서 있을 때, 약P+강P로 잡을 수 있다. 이 때 상대가 앉아 있다면 잡기 실패 동작이 나오며 반격을 당한다. 하단잡기도 물론 있다.

커맨드는 ↓약P+강P.

앉아 있는 상대라면 하단잡기를 사용하지만 서 있는 상대에게 사용하면 이쪽도 역시 반격을 크게 당한다. 마지막은 공중잡기. 보통은 공중콤보 도중에 공중잡기를 사용한다.



기본 던지기



배후 던지기

횡이동

3D 격투게임에 없어서는 안될 횡이동. 근접 상태에서 상대의 공격에 맞추어 사용하면 보통은 뒤로 돌아간다. 그 후 반격기로 연결되는 이동기술. 약K+강K이라면 화면 안쪽으로, 약K+강K라면 화면 바깥쪽으로 이동한다.



상대의 공격에 뒤로 돌아가는 횡이동

달리기

링아웃이 없는 이 게임은 상대와의 거리가 떨어져 있는 상태에서 → →으로 레버를 유지하면 달려간다. 달리기 중에 P버튼을 사용하면 중단공격인 태클을, 약K을 사용하면 하단공격인 슬라이딩을, 강K을 사용하면 날라차기를 시도한다.

저스티스학원



히데오

단방향 레버기		
→ 강P		
← 강P		중단공격. 공격발생이 빠르며 근성카운터용으로는 안성맞춤. 단지 결점이라면 정파권과 진정파권으로 연계할 수 없다는 것. 보통 ←강P 후에는 실직권이 알맞다.
← 강K		중단공격. 발동시간이 조금 걸리지만 리치가 길다.
↘ 강P		에어버스트 발동기
↙ 강P		
커맨드기		
정파권(공중가능)	↓↘→ P	파동권류의 공격. 공중에서는 3회 연속으로 사용할 수 있다.
실직권	→↓↘ P	대공기 및 연속기에서는 주로 마무리기로 사용한다. 경직시간이 적어서 반격을 잘 받지 않는다.
진원각	↓↙← K	약K은 1히트, 강K은 3히트 한다. 발생이 빠르고 리치가 매우 길어서 근성카운터용으로 적격.
뇌예축	(공중에서) ↓↘→ K	공중에서의 빠른 움직임으로 3회까지 입력 가능. 입력 후에는 상대의 뒤로 돌아가기 때문에 ↓↘→K ⇨ ↓↘←K ⇨ ↓↘→K로 입력해야 한다.
완전연소어택		
시즈마 류 진정파권	↓↘→↓↘→ P	준비동작이 폼 멋있는 진정파권은 주로 연속기의 마무리로 사용한다. 통상기의 히트 확인 후 정확하게 입력 하자.
시즈마 류 실직권	↓↙←↓↙← P	가장 멋있는 완전연소어택. 강공격에서 연계된다.

FIGHTING

교사인 히데오는 나이에 맞지 않게 스파시리즈의 류, 켄과 비슷한 스타일로 대전한다.
히데오의 약K은 하단 판정인 것 같지만 아닌 기술로 판정이 강하며 연타가 가능하기 때문에 열혈콤보에서 완전연소어택으로 연계된다. 히데오의 ←강P는 중단공격으로 발동이 빠르며 열혈콤보로 사용하면 우수하지만 결점으로 정파권으로 연계되지 않는다. →강P는 기 자체에는 특성이 없지만 열혈콤보로서 모든 필살기로 캔슬된다. 때문에 추천하는 연속기는 약K ⇨약K ⇨ 강K ⇨ ←강P ⇨ 강진원각의 8히트 공격. 위력을 더하고 싶다면 마지막의 강진원각 대신 시마즈류 실직권을 사용하자. 그러나 상단가드를 하고 있는 상대에게는 들어가지 않기 때문에 연계 도중에 끊어서 ↓강K을 사용하자. ↓강K 후에는 ←강P, →강P, ↘강P로 이어진다. 그 후에는 에어버스트나 커맨드기, 각종 완전연소어택으로 연결된다. 그래서 추천하는 연속기는 ↓강K ⇨ ←강P ⇨ 강 진원각이다.
근성카운터로 사용되는 기술은 리치가 긴 진원각. 그 다음 사용되는 근성카운터로서는 →강P가 적격. 오로지 연계기로 연결될 수 있다는 점이 강점이다.

연속 연계기

약K ⇨ 약K ⇨강K ⇨ ←강P ⇨진원각(실직권, 시마즈류 실직권)
⇨ →강P ⇨ 모든 커맨드기 및 완전연소어택
⇨ ↘강P ⇨ 에어버스트
⇨↓강K ⇨ ←강P ⇨ 강 진원각
⇨↘강P ⇨ 에어버스트

에어버스트

약P ⇨ 약K ⇨ 강P ⇨ →강P
약P ⇨ 약K ⇨ 정파권 or 뇌예축


정파권


진원각




시마즈류 전 정파권

교쿄

단방향레버기

→강P	근성카운터용. 히트후 →↓↘K로 연계된다.
→강K	
←강K	중단공격
↘강K	에어버스트발동. 근성카운터용

커맨드기

출석확인	↓↙← P	상대의 측면으로 돌아가 출석부로 타격하는 이 기술은 횡이동거리가 매우 길기 때문에 상대의 연계기나 투 플라톤 어택을 잘 회피한다. 약P는 하단, 중P는 중단공격이며 발생시간이 느리기 때문에 통상기를 캔슬하거나 근성 카운터용으로 사용된다.
회진	↓↙← K	스파시리즈의 용권선풍각과 유사하다. 연계기로 사용하지만 가드되면 매우 위험하다.
축진	↓↘→P(이후 K연타)	↓↘→P를 입력하면 대쉬하여 상대를 잡으며 그 후 K를 연타하면 무릎으로 연속해서 찬다. 대미지도 꽤 크며 잡은 후에라도 상대는 다운되지 않기 때문에 다시 접근전 상황이 되어 버린다.
편의의 구	↓↘→ K (이후 P or K연타)	↓↘→K후 약P는 중단찌르기가 나가지만 딜레이가 꽤 크며 ↓↘→K후 강P는 중단가드가 가능하지만 딜레이가 적어 근성카운터에도 반격을 당하지 않는다.

완전연소어택

사의 계호	↓↘→ ↓↘→P	잡기공격. 2보 정도의 거리에서 사용하면 순식간에 다가와서 상대를 꺾어 버린다.
천옥으로의 계단	↓↘→ ↓↘→ K	→↓↘K의 강화판. 열혈콤보 후에 사용하면 대단한 대미지를 보장한다.

FIGHTING

교쿄의 궁극무기는 출석부와 각선미를 자랑하는 킥계열의 기술. 그 중에서도 리치가 긴 하단 강K은 열혈콤보 및 필살기로 연결된다. 약점이라면 접근전에서 쓸만한 기술이 없다는 것. 서서 약K은 발동시간이 늦기 때문에 사용하기 어렵다. 항상 대전시에는 중거리를 유지하며 상황이 접근전으로 변했다면 하단 약K에서의 열혈콤보를 노리자. 그러나 하단 약K ⇨ 하단 강K 사이나 하단 강K ⇨ ← 강K의 연계 도중에 투 플라톤 어택이나 근성카운터로 반격당할 수 있으니 주의.
← 약K+강K은 특수 이동기로서 공중으로 탈출하여 상대의 공격을 피하며 배후에 착지한다. 배후로 돌아갔을 때 투 플라톤 어택이 들어간다. →↓↘K는 강K으로 사용하면 무릎차기 후 추가 K연타로 뒤꿈치 공격을 한다. 반격을 잘 안받기 때문에 연계기의 마무리로 사용된다. 근성 카운터용으로 →강P를 사용한다.

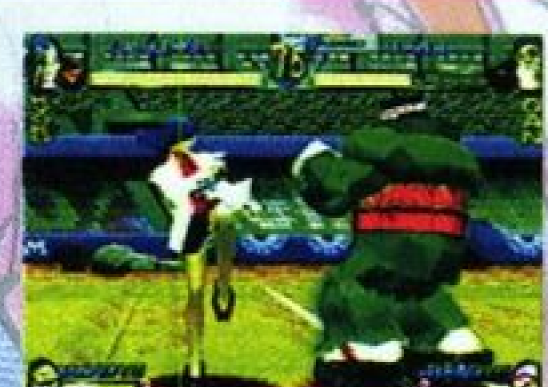
연속·연계기

약K ⇨ 약K ⇨하단강K ⇨ ←강P ⇨ 천옥으로의 계단
약P ⇨ 약P ⇨ 강P ⇨ ↘강K ⇨ 에어버스트
하단강K ⇨ ←강K ⇨ →↓↘강K

에어버스트

약P ⇨ 약K ⇨ 강P ⇨ 강회진
⇨ →강K


이동계도 출석을 확인할 수 있다


편익의 구 그 첫 번째


각선미 킥


사의 계호


천국으로 가는 몸부림


궁극의 교정술. 체력 회복용

태양고교



바츠

단방향 연계기

→강P	
→강K	
←강P	중단공격. 후에 필살기로 연계된다.
←강K	중단공격.
↘강P	
↘강K	바츠의 기술중 발생속도가 가장 빠르다. 자세를 낮추면서 띄우는 에어버스트 발동기. 보통은 근성카운터로 사용된다.

커맨드기

기합탄(공중가)	↓↘→P	문자 그대로 장풍계 공격이다. 공중에서도 사용할 수 있다.
근성어퍼	→↓↘P	승룡계 기술이지만 공중으로 점프하지는 않아서 점프해 오는 상대를 맞추지 못하고 지나가는 경우가 허다하다. 승룡계 기술치고는 딜레이가 적으니 보통 열혈 콤보에서 마지막 연계기로 사용한다.
삼일월 킥	↓↙←K	반원을 그리며 킥을 날리는 이 기술은 중단공격이다. 공격발생이 약간은 걸리지만 딜레이가 거의 없다. 상대가 가드를 했다고 해도 먼저 움직일 수 있다.
유성킥	↓↘→K (공중에서)	공중에서 급강하하면서 공격하는 기술. 속도가 매우 빠르며 공중에서 빨리 내려오고자 할 때 사용한다. 보통은 에어버스트의 마지막 콤보로 이용된다.

완전연소어택

전계기합탄(공중가)	↓↘→↓↘→P	기합탄의 강화판.
에어버스트	↓↙←↓↙←P	기본 시스템인 에어버스트와 다르다. 커맨드를 입력한 후 버튼을 연타하면 히트 수가 오른다. 연타하지 않으면 시시하게 끝나 버린다.

FIGHTING

불타오르는 태양고교의 HERO 바츠. 장풍계인 기합탄과 승룡계인 근성어퍼를 장비. 주인공으로서의 요건을 갖추고 있다. 바츠의 열혈콤보는 근성카운터로 반격을 잘 받는 편이다. 그래서 열혈콤보가 한정되어 있으며 약공격후 변화를 주어 하단공격인 ↓강K이나 중단공격인 ←강P로 변화를 꾀하자. ←강P 후에는 근성어퍼가 들어간다. 근성어퍼가 들어가면 상대는 공중에 뜨며 이후에 공중던지기, 투 플라톤 어택, 착지한 후에는 ←강P와 ↓강K을 노리며 이 모든 것은 심리전을 요하므로 상대의 패턴을 파악하자.

견제기로는 ↓강K 후 기합탄으로 거리를 조절한다. 공격을 당할 때 근성카운터로 사용되는 기술은 ↘강K과 근성어퍼 두 가지.

연속 연계기

약K ⇨ 약K ⇨ 강P ⇨ →강P ⇨ 근성어퍼, 에어버스트(완전연소)
⇨ ↘강P ⇨ 에어버스트
약K ⇨ 약P ⇨ 강K ⇨ ←강P ⇨ 강 근성어퍼

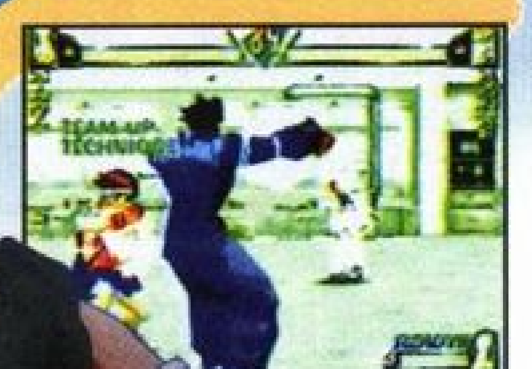
에어버스트

약P ⇨ 약K ⇨ 강P ⇨ →강P
약P ⇨ 약K ⇨ 유성킥


근성어퍼


전계기합탄




W · 기합탄



히나타

단방향 연계기

→강P	
→강K	
←강K	중단공격.
↘강P	
↘강K	에어버스트 발동기. 공격발생시간이 느리기는 하지만 리치가 길기 때문에 원거리에서 근성카운터를 노릴 때 적극적으로 사용된다.

커맨드기

연격권	↓↘→ P	맞추는 순간에 버튼을 연타하면 히트 수가 증가한다.
승양권	→↓↘P	대공계기술. 강P로 사용하면 횡이동 후 공격한다.
염무각	↓↙←K	용권선풍각과 비슷한 기술로 약 염무각은 가드되어도 딜레이가 적지만 강 염무각은 공중에 떠 있는 시간이 길기 때문에 반격을 받기 쉽다.
연각탄	(공중에서) ↓↘→K	공중에서만 사용하는 기술로 구두를 벗어 던진다. 이때 버튼을 연타하면 3발까지 나간다.

완전연소어택

파이어 선풍각 (공중가)	↓↙←↓↙← K	염무각의 강화판
에어버스트	↓↙←↓↙← P	버튼을 연타하면 히트 수 증가

FIGHTING

연계기를 노린다면 띄운 후 약K ⇨ 약K ⇨ 강K ⇨ ←강K ⇨ 에어버스트(완전연소어택)로 연계하자. 그러나 다양한 연계를 노린다면 약K ⇨ 약P ⇨ 하단 강K을 중간중간에 써먹자. 연격권을 히트시켜도 상대는 다운되지 않으므로 약K으로 연결할 수 있지만 상대가 반격해 온다면 투 플라톤 어택을, 상대가 투 플라톤 어택을 사용한다면 잡기로 반격하는 심리전을 이용한다. 이런 연격권을 그냥 사용할 것이 아니라 하단 강K을 캔슬하여 사용하자. 이지선다를 노린다면 약P나 약K후 중단공격인 ←강K과 ↓강K을 섞어 쓰자.

승룡계 기술인 약 승양권은 한번 띄우면 계속해서 약 승양권을 히트시킬 수 있다. 그러나 이 승양권을 연발해서 사용하기란 쉽지 않으며 히나타가 착지하자마자 입력하지 않으면 안된다. 입력은 상대의 반대방향으로 입력해야만 한다. 승양권 후 착지한 히나타에게는 상대 캐릭터로의 방향이 아직 수정되지 않은 상태이기 때문이다. 근성카운터기로는 근거리에서라면 염무각, 원거리라면 ↘강K으로 띄운 후 에어버스트를 노리자.

완전연소어택

근거리 ←강K ⇨ 염무각 ⇨약승양권
약K ⇨ 약K ⇨ 강K ⇨ ↘강K ⇨ 에어버스트발동 ⇨ ←강K ⇨ 에어버스트(완전연소어택)
약K ⇨ 약P ⇨ ↓강K ⇨ 연격권

에어버스트

약P ⇨ 약K ⇨ 파이어 선풍각 ⇨ →강P


연격권


연각탄


파이어 선풍각


히나타의 투 플라톤 어택인 근성 백배

교스케

단방향 레버기

→강P	근성카운터용으로 적절하지만, 환영킥의 발생속도가 각서 빛을 못 보는 기술.
→강K	
←강P	
←강K	하단가드가 불가능한 중단공격. 후에 →K 또는 ↘K으로 이어진다. 약K으로 견제하면서 중단거리에서 적절히 사용한다.
↘강K	에어버스트 발동기

커맨드기

크로스커터	↓↘→P	장풍계의 기술로 딜레이가 적고 중거리에서 히트하면 비틀거리 는 상대에게 대쉬 후 열혈콤보가 들어간다.
환영킥 (공중가)	↓↘→K	사립의 기술 중 가장 빨라서 근성카운터로 사용된다.
뇌신어퍼	→↓↘P	기술의 발동시간이 매우 빠르며 히트 후 환영킥으로 연결된다.
환영웨이브	(공중에서) ↓↘→P	공중에서 사용하는 이 기술은 에어버스트기로도 사용하지만 회피수단으로도 사용한다. 공중낙법 후에 사용하면 뒤 로 도망간다.
환영브레이커	↓↙←P	하단가드불가. 통상기와 레버기에서 캔슬할 수 없으며 속도가 늦기 때문에 근성카운터용으로 쓰이기도 어렵다. 다만 상대가 가드하면 먼저 움직일 수 있기 때문에 적의 반격을 유인하여 약K 연계기로 공격할 수 있다.

완전연소어택

확산 크로스 커터	↓↘→↓↘→P	크로스 커터의 강화판. 공격 범위가 매우 넓으며 빈틈이 거의 없고 연계기에서도 수월하게 연계되기 때문에 자주 사용한다.
더블 환영킥(공중가)	↓↘→↓↘→K	역시 연계기에서 연계된다. 환영킥의 강화판.

FIGHTING

교스케는 리치가 긴 킥과 딜레이가 적은 크로스 커터로 원거리에서 상황을 유리하게 만든 후 열혈콤보 ⇨ 뇌신어퍼 ⇨ 환영킥으로 연결하는 것이 기본이다. 열혈콤보는 약K ⇨ 약K ⇨ 강P를 노리자. 히트했다면 ←강K ⇨ →강K ⇨ 뇌신어퍼 ⇨ 환영킥으로 큰 대미지를 입힐 수 있다. 약K인 로우킥은 공격의 시발점으로 사용하면 연계가 매우 뛰어나다. 그 후 중단공격인 ←강K과 에어버스트 발동기인 ↘강K으로 이어진다. 그러므로 약K으로 거리를 조정하면서 거리가 떨어져 있다면 크로스 커터를, 약K가 맞으면 ←강K으로 연계하자. 열혈콤보로 사용하고자 할 때에는 강공격을 강P로 사용한다. 강K 다음에 ←강K으로 이어지지 않기 때문이다. 또 유용할지는 모르겠지만 ←강K ⇨ →강K ⇨ ←강K ⇨ → 강K…으로 연속된다.

↓강K은 롱다리인 덕분에 매우 길어 견제기로서 안성맞춤. 히트 후에는 ↘강K으로 연결 에어버스트기로 연결하자.

연속 · 연계기

약K ⇨ 약K ⇨ 강P ⇨ ←강K ⇨ →강K ⇨ 뇌신어퍼 ⇨ 환영킥 ⇨↘강K ⇨ 에어버스트
약K ⇨ ↓강K ⇨ 더블환영킥

에어버스트

약P ⇨ 약K ⇨ 환영웨이브 ⇨ 환영킥


확산 크로스커터


교스케의 투 플라톤 어택인 러스트 심포니



FIGHTING

대전 시작시 애용무기인 배트를 상대에게 향하는 포즈는 거의 도발에 가깝다. 기본적인 기술들은 리치가 짧지만 방망이를 사용하는 강펀치계열과 필살기는 대단한 리치를 갖는다. 하지만 대부분 방망이를 휘두르기 때문에 발동시간이 늦고 딜레이도 엄청나다.

쇼마의 승패여부는 바로 분신마구. 분신마구는 발동시간이 빠르기 때문에 근거리에서 사용해도 좋고 열혈콤보와 ←강P에서 연속기로 이어진다. 또 분신마구를 히트시키면 장시간 상대는 비틀거리기 때문에 대쉬하여 잡기, 투 플라톤 어택, 분신마구 그리고 열혈콤보를 노리는 선택기가 풍부해 진다. 공중분신마구를 맞춘 후에도 역시 장시간 비틀거린다. 백점프 후에 공중분신마구를 노리자. 게이지를 소비하는 분신마구로 인해서 파트너는 나츠로 하는 것이 편하다. 또다른 게이지 채우기 방법은 공중강속구 남발. 쇼마의 커맨드기는 살인 슬라이딩과 분신마구를 제외하고는 가드 당하면 대부분 반격을 받기 십상이다. 열혈콤보인 강K에서 ←강P가 히트했다면 상대는 장시간 비틀거리기 때문에 분신마구의 입력이 조금 늦어도 상관없다. 쇼마의 중립 강P는 두번 공격하며 근성카운터로 사용되는 기술은 ↘강P, →강P, 그리고 분신마구이다.

연속 · 연계기

약K ⇨ 약K ⇨ 강K ⇨ ←강P ⇨ 분신마구
공중분신마구 ⇨ 달려가서 약K ⇨ 약K ⇨ 강K ⇨ ←강P ⇨ 분신마구
약P ⇨ 약P ⇨ 강K ⇨ ↘강P ⇨ 에어버스트

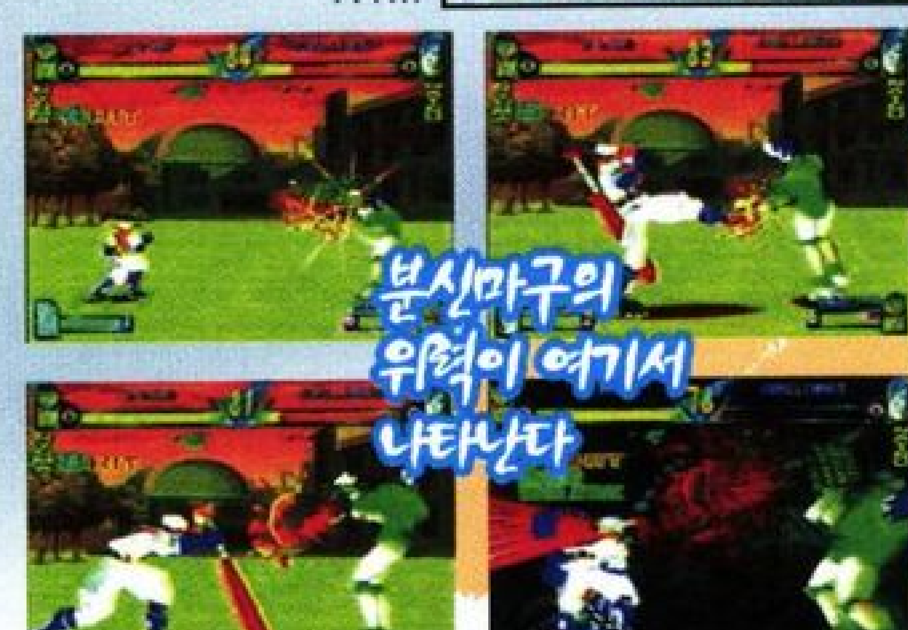
에어버스트

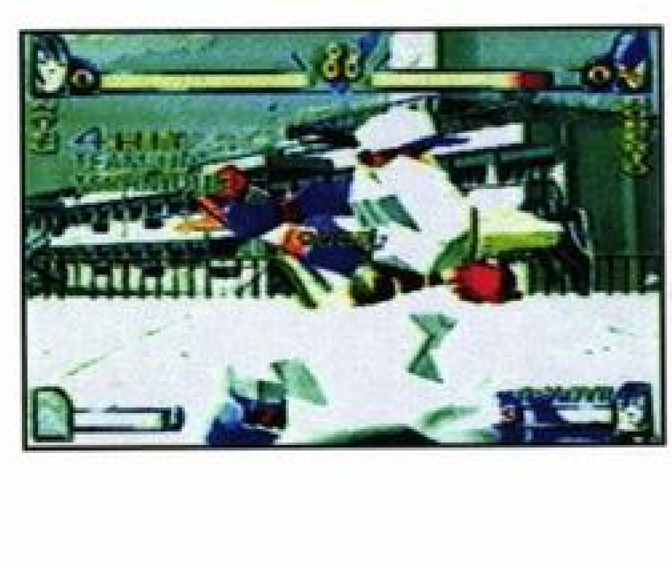
약P ⇨ 약K ⇨ 공중분신마구



호쾌 리드

???!!!





그랜드 슬램

오륜고교



쇼마

단방향 레버기

→강P	쇼마의 레버기 중에서 발생시간이 매우 빠르다. 근성카운터용.
→강K	
←강P	중단공격기
↘강P	에어버스트 발동기. 그러나 발생시간이 늦기 때문에 헛치면 대단히 위험.

커맨드기

초강속구(공중기)	↓↘→P	열혈콤보에서 캔슬하여 사용할 수 있으며 견제 시에는 공중 강속구를 사용하자.
대회전타법	→↓↘P	커다란 배트로 휘두르는 공격. 히트하면 상대는 저만치 날아가 버린다.
살인 슬라이딩	↓↘→K	단발로 사용하면 딜레이가 크기 때문에 호쾌리드 후에 사용하자.
호쾌리드	←약K+강K	호쾌리드 후 약K으로 캔슬되며 리드 후 강K과 살인슬라이딩은 가드 되어도 반격을 거의 받지 않는다.
???!!!	→↘↓↙←P	던지기로 보이지만 타격기술이며 히트 후에는 배트로 집어 던진다. 하지만 발동시간 및 딜레이가 매우 크다.

완전연소어택

분신마구(공중기)	↓↘→↓↘→P	쇼마의 밥줄. 틈이 거의 없으며 상대가 맞아 버리면 비틀거리게 되며 후에 추가타로 공격할 수 있다. 공중 분신마구를 히트시켰다면 대쉬 후 지상 열혈콤보로 연계된다.
홈런타법	↓↙←↓↙←P	상대의 대쉬공격이나 근성카운터로 사용한다. 홈런타법은 거리에 의해 대미지가 달라지기 때문에 되도록 가까이서 사용 하자.

나츠

단방향 레버기

→강P	
←강P	중단 공격
↘강P	에어버스트 발동기. 발생시간이 매우 늦다.
↙강K	

커맨드기

점핑서브(공중기)	↓↘→P	견제용 장풍계 기술. 공중에서도 사용할 수 있다.
회전리시브	↓↙←P	에어버스트기를 발동할 수 있다.
슬라이딩 리시브	→↓↘P	하단공격기술. 심리전으로 사용하면 이후에 하단잡기로 연계하자. 하단잡기 자체에 대미지는 크지 않지만 상대에게 심리적인 타격을 안겨줄 수 있다.
특훈 스파이크	(공중에서) ↓↙←P	공중에서 사용하기 때문에 에어버스트의 마무리 기술로 사용된다.
자급자족 스파이크	→↘↓↙←K	잡기로서 3회 연속 가격한다.

완전연소어택

천본스파이크	↓↘→↓↘→P	대미지는 적지만 배구공을 연발로 발사하기 때문에 상대의 움직임을 억제할 수 있다.
파이어어택	(공중에서) ↓↘→↓↘→P	공중에서 불타는 배구공 하나를 던지는 기술. 단발이기에 잘 맞지 않는다.

FIGHTING

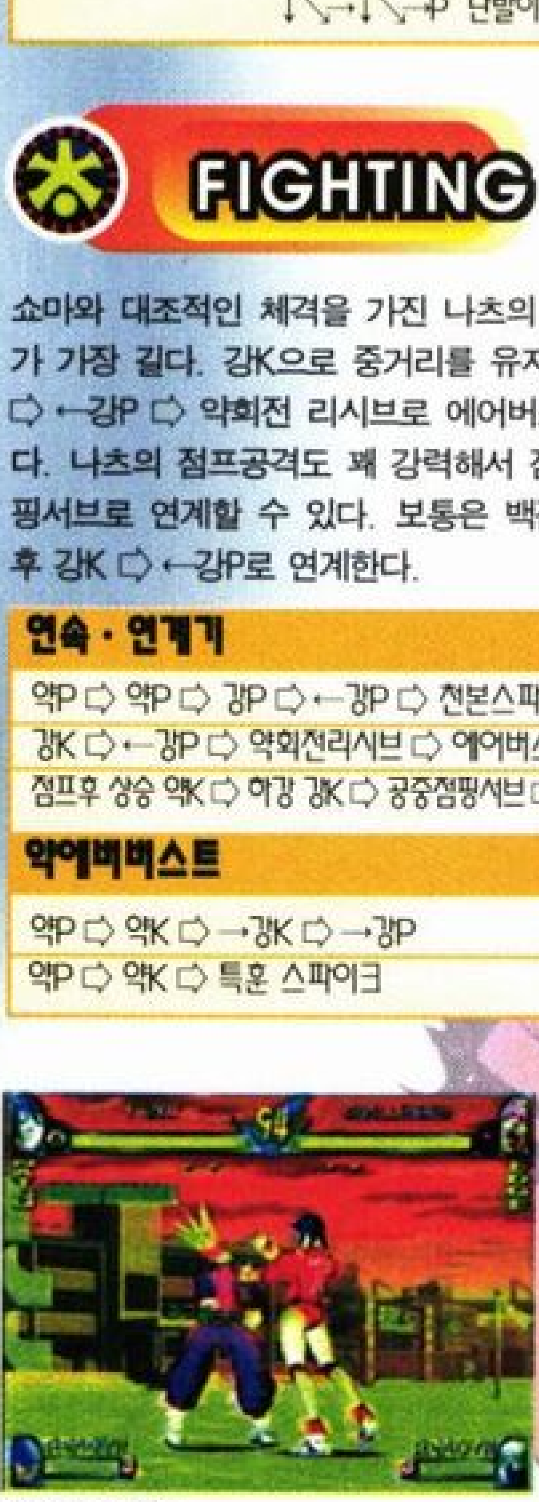
쇼마와 대조적인 체격을 가진 나츠의 강 펀치, 강 킥은 전캐릭터 중에서 리치가 가장 길다. 강K으로 중거리를 유지하면서 맞춘 다음 콤보로 연결하자. 강K ⇨ ←강P ⇨ 약회전 리시브로 에어버스트를 발동한 후 공중연계기로 이어나간다. 나츠의 점프공격도 꽤 강력해서 점프 후 상승 약K ⇨ 하강 강K ⇨ 공중점핑서브로 연계할 수 있다. 보통은 백점프로 점핑서브를 날리며 맞는다면 대쉬 후 강K ⇨ ←강P로 연계한다.

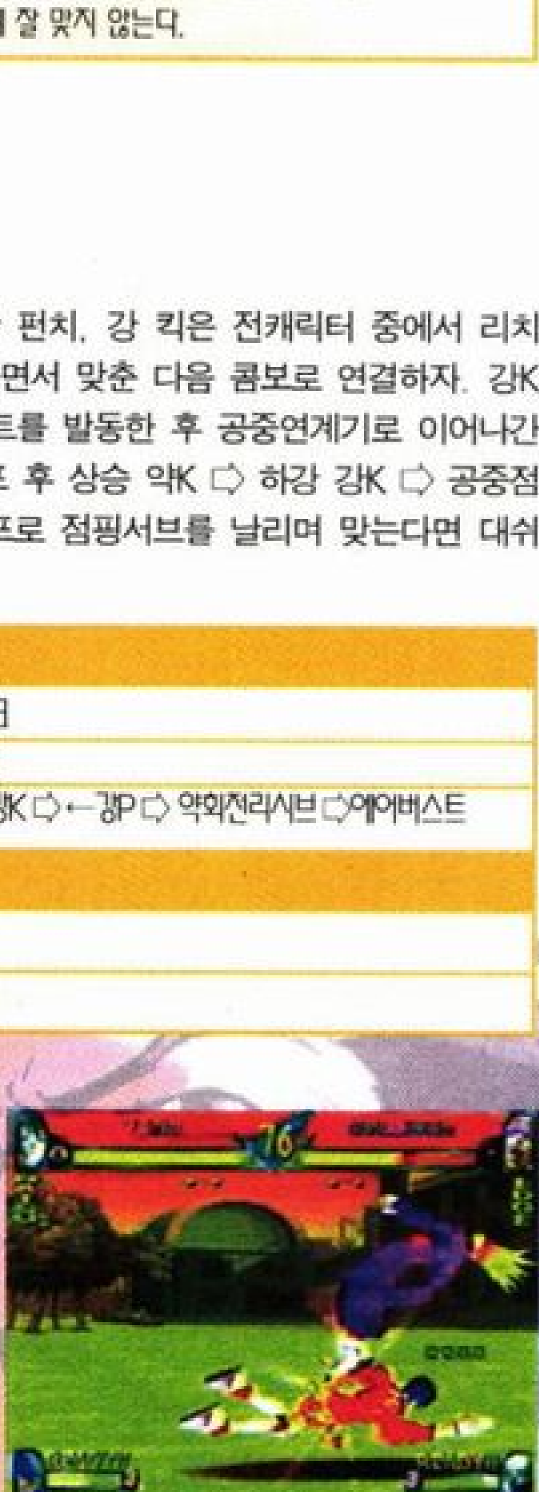
연속 · 연계기

약P ⇨ 약P ⇨ 강P ⇨ ←강P ⇨ 천본스파이크
강K ⇨ ←강P ⇨ 약회전리시브 ⇨ 에어버스트
점프후 상승 약K ⇨ 하강 강K ⇨ 공중점핑서브 ⇨ 강K ⇨ ←강P ⇨ 약회전리시브 ⇨에어버스트

약에비버스트

약P ⇨ 약K ⇨ →강K ⇨ →강P
약P ⇨ 약K ⇨ 특훈 스파이크


귀싸대기 기본잡기


자급자족 3연타




파이트 백메. 효과는 나츠의 것과 똑같다

로베르트

단방향레버기

→강P	
→강K	
←강K	중단공격.
↘강K	오버헤드킥의 모션으로 근성카운터로 사용되며 그 후 에어버스트 기술로 연결 짭짤한 대미지를 안겨준다. 그러나 경직시간이 길기 때문에 헛치게 되면 반드시 반격을 받는다.

커맨드기

샤이닝 세이브(공중기)	↓↘→P	대쉬계열의 잡기공격. 기습적으로 사용하자.
롱슛	↓↘→K	장풍계 기술. 사용하기 쉬운 기술로 히트시켜도 가드되어도 반격을 전혀 받지 않는다. 또 장풍계의 공격을 가드한 후에도 근성카운터로 사용하면 상대와의 거리가 떨어졌을 경우에라도 문제없이 공격을 성공시킬 수 있다.
라이징 킥(공중기)	→↓↘K	공중에서도 사용할 수 있지만 맞출 수 있는 근본이 없다.
슬라이딩 킥	↓↙←K	이름에서도 알 수 있듯이 하단공격이다. 스피드가 뛰어나며 좌우로 페인트를 걸기 때문에 기습적으로 사용한다. 하단 방어를 소홀히 하는 상대에게 잘 들어간다.
바이시클 킥	(공중에서) ↓↘→K	에어버스트의 마무리로 사용되는 기술.

완전연소어택

폭열 V골	↓↘→↓↘→K	화염에 불타는 축구공을 힘차게 차는 기술. 근성카운터로 사용할 수 있지만 짧은 시간에 커맨드 입력의 자신이 없으면 ↘강K을 사용하자.
에어버스트	↓↙←↓↙←K(연타)	기술 자체로는 빈틈이 매우 크기 때문에 열혈콤보의 마지막 기술로 사용된다.

FIGHTING

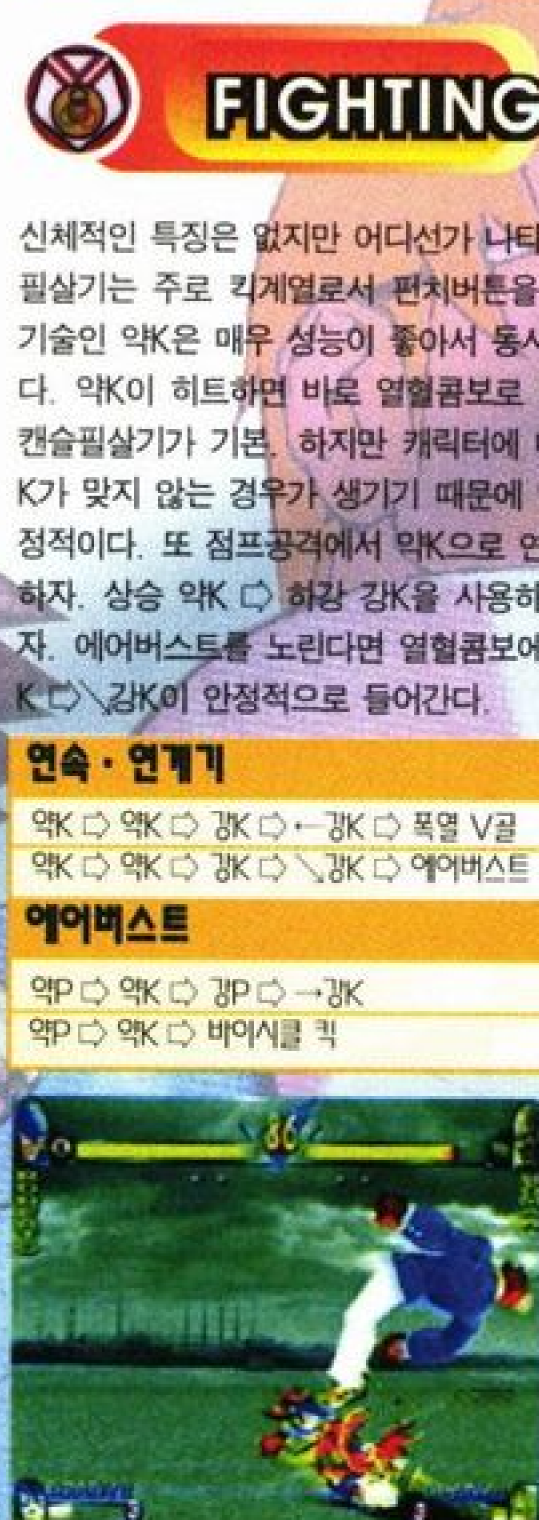
신체적인 특징은 없지만 어디선가 나타나는 축구공으로 공격하는 로베르트. 필살기는 주로 킥계열로서 펀치버튼을 누를 기회가 적다. 기본적으로 사용해야할 기술인 약K은 매우 성능이 좋아서 동시에 기술이 나온다면 적어도 같이 때리게 된다. 약K이 히트하면 바로 열혈콤보로 이어진다. 약K ⇨ 약K ⇨ 강K ⇨ ←강K ⇨ 캔슬필살기가 기본. 하지만 캐릭터에 따라서 하단 상태에서 약K이 히트하면 ←강K가 맞지 않는 경우가 생기기 때문에 약K ⇨ 약K ⇨ 강K ⇨ 폭열 V골이 가장 안정적이다. 또 점프공격에서 약K으로 연계되기 때문에 점프공격을 적극적으로 활용하자. 상승 약K ⇨ 하강 강K을 사용하면 빈틈없이 공격할 수 있다는 점을 기억하자. 에어버스트를 노린다면 열혈콤보에서 연계하는 것이 정석. 약K ⇨ 약K ⇨ 강K ⇨ ↘강K이 안정적으로 들어간다.

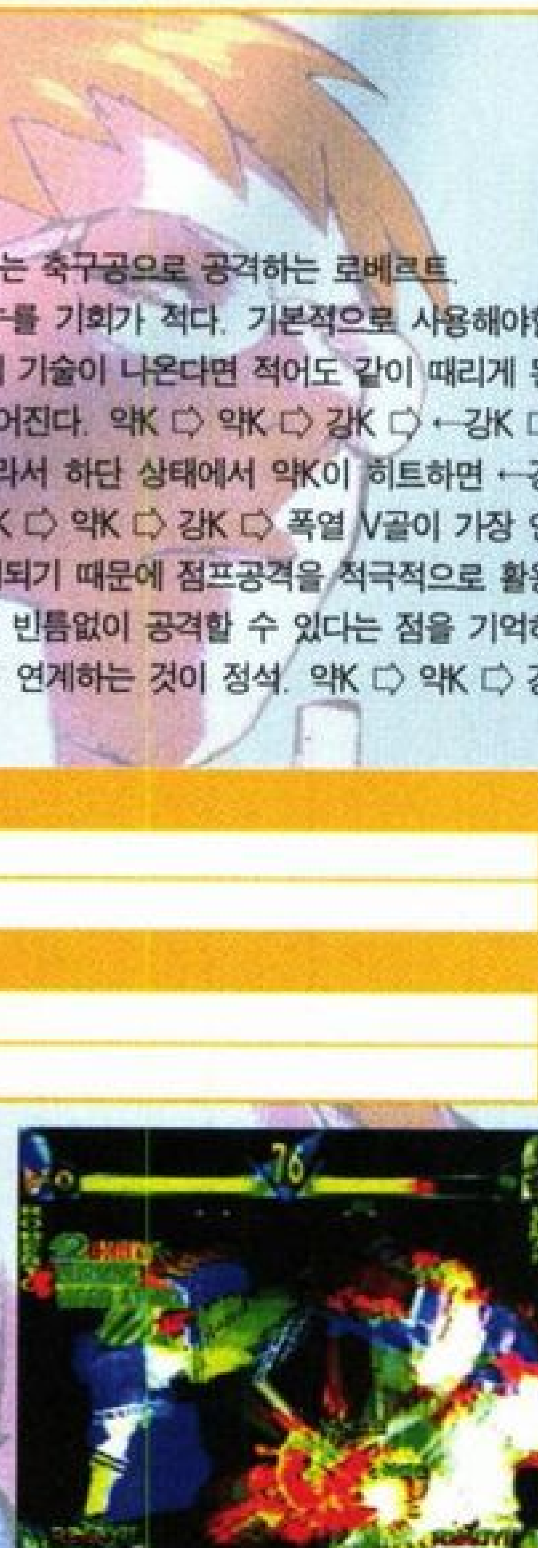
연속 · 연계기

약K ⇨ 약K ⇨ 강K ⇨ ←강K ⇨ 폭열 V골
약K ⇨ 약K ⇨ 강K ⇨ ↘강K ⇨ 에어버스트

에어버스트

약P ⇨ 약K ⇨ 강P ⇨ →강K
약P ⇨ 약K ⇨ 바이시클 킥


슬라이딩킥


폭열 V골



완전연소어택인 에어버스트



트랩 W 슛



퍼시픽 하이스쿨

로이

단방향 레버기

→강P	근성카운터를 노릴 경우 →강P를 사용하자. 이것이 히트하면 필살기로 연결된다.
→강K	
←강P	중단공격.
←강K	
↘강P	에어버스트 발동기.

커맨드기

다이너마이트 스트레이트	↓↘→P	앞으로 전진하며 스트레이트를 날리는 기술. 꽤 길게 전진하지만 딜레이가 적기 때문에 반격을 잘 받지 않는다. 약 스트레이트보다는 강 스트레이트가 더 멀리 날려 버린다.
트위스터 어퍼	→↓↘P	승룡계 기술. 강P 트위스트 어퍼일 경우 3히트 한다. 보통은 열혈콤보에서 연계하여 사용한다.
터치다운 웨이브	↓↙←P	약P일 경우 전진 웨이브가 나가며, 강P일 경우 상승 웨이브가 나간다. 견제용으로 하단 강K캔슬 약 웨이브를 주로 사용하며, 강 웨이브는 대공기로 쓰일 수도 있지만 트위스터 어퍼 쪽이 판정이 훨씬 좋아 그다지 많이 사용되진 않는다.

완전연소어택

트리플 트위스터	↓↘→↓↘→P	트위스트 어퍼의 강화판. P버튼 연타로 히트 수가 증가하며 최대 15히트 가능. 열혈콤보에서 간단하게 연계되므로 매우 강력한 기술.
슈퍼 터치다운	↓↙←↓↙←P	이쪽은 터치다운 웨이브의 강화판. 약점프 후 내려오면서 웨이브 공격을 한다. 발동시간은 느리지만 상대의 공격을 회피하며 공격할 수 있다.

FIGHTING

로이는 스피드와 파워를 겸비한 캐릭터로 사용하기 꽤 쉬운 편이다. 열혈콤보에서 터치다운 웨이브로 연계되기 때문에 상대는 접근하기 꽤 어려우며 그 외의 각종 연계기도 강하기 때문에 강력한 캐릭터 중의 하나이다. 로이의 공격 중 발생이 가장 빠르고 리치도 긴 기술은 약K. 강력한 열혈콤보로 연계할 수 있기에 더욱 빛을 발한다.

열혈콤보는 약K ⇨ 약K ⇨ 강P ⇨ →강P ⇨ 커맨드기 및 완전연소어택으로 연계하는 것이 기본. 위력을 중시한다면 마지막을 트위스트어퍼로, 공격에 주도권을 잡고 싶다면 터치다운웨이브로 연계한다. 게이지가 충분하면 트리플트위스터로 마무리한다. 점프 ←강K 공격은 상대의 머리를 가격하여 넘어가는 기술로 배후를 노리고자 할 때 사용된다.

로이의 유일한 중단공격은 ←강P. 그러나 이 기술은 발생이 늦고 커맨드기로도 연계가 되지 않는다는 결점을 가지고 있다.

연속 · 연계기

약K ⇨ 약K ⇨ 강P ⇨ →강P ⇨ 커맨드기 및 완전연소어택
약P ⇨ 약P ⇨ 강P ⇨ ↘강P ⇨ 에어버스트

에어버스트

약P ⇨ 약K ⇨ 강P ⇨ →강K



밥줄인 터치다운웨이브



트리플트위스터



W라이징 토네이도

티파니

단방향 레버기

→강P	
→강K	
←강P	
←강K	중단공격
↘강P	에어버스트 발동기.
↘강K	에어버스트 발동기. 동작이 아주 묘하다.
↙강P	
→약P	근성카운터로 맞춘 후라면 연속기로 이을 수 있다. 이 기술로 인해 열혈콤보의 히트 수가 하나 더 늘어난다.
↘약P	에어버스트까지는 아니지만 히트하면 약하게 띄운다.

커맨드기

뷰티플스핀	→↓↘K	약K으로 상방향, 강K으로 대각선 방향으로 스핀 킥을 발한다. 승룡계의 커맨드로서 대공기로 사용되지만 공격발생이 늦기 때문에 대부분 연속기에서 사용된다.
글루비펀치	↓↙←P (모으기 가능)	팔을 휘두르며 스트레이트를 날리는 공격. 버튼을 누르고 있으면 모을 수 있으며 위력이 증가한다. 최대한으로 모으면 가드 불능기로 변하며 상대의 체력을 약 반정도 날릴 수 있다.
글루비너클	↓↘→P (모으기 가능)	회전하면서 손등으로 가격하는 기술. 기술의 경직이 거의 없기 때문에 약P로

		연계할 수 있다. 이 기술도 버튼을 누르고 있으면 회전하면서 상대를 가격한다.
익사이팅킥 (공중기)	↓↙←K	공중에서 급강하 킥을 날리며 공격하는 기술. 에어버스트로도 사용하지만 가드되면 100% 반격당한다. 그다지 사용되지 않는 기술.
완전연소어택		
원더풀킥	↓↘→↓↘→K	상대를 차올린 후 마지막은 뷰티플스핀으로 가격. 거리가 떨어져 있으면 스핀은 맞지 않는다.
에어버스트	↓↙←↓↙←P (연타)	바츠의 완전연소어택인 에어버스트는 성능까지 비슷하다. 보통 열혈콤보의 마무리 기술로 사용한다.

FIGHTING

단방향 레버기가 가장 많다. 약공격에도 특수입력이 존재하는 유일한 캐릭터로 9가지의 단방향 레버기가 존재한다. 비교적 리치가 긴 펀치와 킥 기술을 무기로 하여 싸우는 치어리더이다. 그 중에서도 펀치공격이 강력하다. 기본적인 콤보로서 약K ⇨ 약P ⇨ →약P ⇨ 강P ⇨ ←강P ⇨ 에어버스트(완전연소어택)가 매우 강력하다. →약P의 존재로 다른 캐릭터보다 열혈콤보의 히트 수를 하나 더 추가한다. 마지막의 에어버스트는 상대가 낙법을 사용하면 끝까지 맞지는 않는다. 게이지를 아끼고자 할 때에는 글루비펀치를 마지막 연계기로 하자. 히트해도 상대는 다운되지 않으며 이 쪽에서 주도권을 잡을 수 있다. 글루비펀치는 딜레이가 그렇게 크지 않기 때문에 반격을 잘 받지 않는다. 그래서 글루비펀치로 상대의 기술을 유도해 낸 다음 투 플라톤 어택으로 반격하자.

연속 · 연계기
약K ⇨ 약P ⇨ →약P ⇨ 강P ⇨ ←강P ⇨ 에어버스트(완전연소어택)
글루비 너클 ⇨ 약P ⇨ 강P ⇨ ←강K ⇨ 에어버스트(완전연소어택)
약P ⇨ 약P ⇨ 강P ⇨ ↘강K ⇨ 에어버스트
에어버스트
약K ⇨ 약P ⇨ 강P ⇨ →강P


원더풀 킥


글루비 너클, 주먹이 얼굴만하다



러브 & 피스

보먼

단방향레버기	
→강P	전진하면서 스트레이트를 뻗는다. 연계기로 사용한다.
→강K	중단공격. 연계기와 조합해서도 사용되며, 히트 후에는 대부분의 필살기가 들어간다. 상당히 자주 사용되는 기술
←강P	중단공격기. 발동시간이 늦다는게 흠.
↘강P	에어버스트 발동기. 컴퓨터를 상대할 때에는 이것만 써도 거의 다 이긴다. 근성카운터용으로도 자주 쓰일 정도로 발동시간이 빠르다. 띄운 후에는 당연히 에어버스트.
↘강K	리치가 긴 하단기술. 상대를 다운시킨다.
↘약P	상대를 약간 띄우는 기술. 상단 약K에서 연계된다.

커맨드기		
갓어퍼	↓↘→P	단순한 어퍼공격이지만 강P로 사용했을 경우에는 한번 뒤로 물러섰다가 공격한다. 후퇴 중에는 상반신무적이기 때문에 장풍계 공격을 피하면서 공격할 수 있다.
갓스트레이트	(갓어퍼 중에) ↓↘→P	갓어퍼 중에 같은 커맨드를 입력하면 갓스트레이트가 나온다. 갓어퍼가 히트하면 연속기가 된다. 갓스트레이트만 사용할 때의 커맨드는 →↘↓↙←P.
갓러시	→↓↘P	상방 45°를 향해 연속 어퍼공격을 한다. 리치는 거의 없어서 연속기의 마무리 기술로 사용되고 대공기로서의 성능은 보통이다. 발동이 빨라서 근성카운터용으로 사용하지만 리치가 짧다는 게 흠이다.
갓캘리어트	(공중에서) ↓↙←P	두팔을 벌려서 회전하는 기술. 공중에서만 사용할 수 있으며 위력은 절대적. 에어버스트로서 사용하자.
완전연소어택		
헤븐즈러시	↓↘→↓↘→P	상대에게 돌진하면서 연타를 가하는 완전연소어택. 러시의 마지막 기술은 갓스트레이트로 상대를 저멀리 날려버린다.
헤븐즈크로스	↓↙←↓↙←P	갓캘리어트처럼 팔을 벌려서 고속회전을 하면서 상승한다. 공격범위가 좁기 때문에 밀착하지 않는 한 연속기로는 되지 않는다.

FIGHTING

보먼은 높은 공격력과 리치를 이용하여 상대를 제압하는게 기본이다. 보기와는 달리 다루기 쉬운 캐릭터라 게이머들이 많이 사용하게 될 것이다. 무거워 보이는 보먼은 다른 캐릭터와 차이가 느껴질 만큼 느리지는 않다. 우선은 약P를 이용한 연계 위주로 게임을 풀어나가는 게 정석. 약P ⇨ 약P ⇨ 강P ⇨ ↘강P ⇨ 에어버스트의 연계기는 근성카운터를 전혀 받지 않는다. 띄운 후 약P ⇨ 약K ⇨ 강P ⇨ 캔슬캘리어트의 에어버스트 기술을 사용하자. 약P ⇨ 약K ⇨ 강P ⇨ →강P 보다는 기분이 왠지 좋은 에어버스트기이다. 약P와 약K의 순서를 바꾸어도 상관없다. 근성카운터용으로는 ↘P가 적격이지만 커맨드 입력에 자신이 있다면 완전연소어택인 헤븐즈러시를 사용하자. 무적시간을 이용하여 효과를 발휘할 수 있다. 약P ⇨ 약P ⇨ 강K ⇨ →강K ⇨ 갓어퍼의 연계기 도중에는 갓어퍼를 반드시 약P로 사용한다. 강P 갓어퍼는 뒤로 물러서 가격하기 때문이다

연속 · 연계기
약P ⇨ 약P ⇨ ↓강K ⇨ →강K ⇨ 헤븐즈러시
약P ⇨ 약P ⇨ 강P ⇨ ↘강P ⇨ 에어버스트
약P ⇨ 약P ⇨ 강K ⇨ →강K ⇨ 약 갓어퍼 3방
에어버스트
약P ⇨ 약K ⇨ 강P ⇨ →강P
약P ⇨ 약K ⇨ 강P ⇨ 캔슬캘리어트


갓어퍼


갓러시



헤븐즈러시



헤븐즈크로스



보면의 투 플러톤인 W 파워버스터



외도고교

간

단방향 레버기	
→강P	근성카운터용. 이후 캔슬 철포공이 들어간다.
→강K	중단공격. 기술이 나오기까지 시간이 오래걸려 사용하기 까다롭다.
←강P	
↘강P	에어버스트 발동기. 그러나 딜레이가 무척 커서 상대가 가드했다면 100% 반격당하니 절대로 단발 공격으로는 사용하지 않는다.
↘약P	

커맨드기		
철포공	↓↘→P	손바닥 밀어내기 2히트 공격. 열혈콤보 후 주로 사용된다.
황파사고	↓↘→K	던지기로 내 팽개쳐진 상대를 다운공격하는 데 주로 사용된다.
암쇄	→↓↘P	공중으로 점프한 후 두 손으로 가격하는 기술. 무대포로 들어오는 상대에게 간혹 사용하면 맞을 경우도 있지만 허점이 많다.
박수파	↓↙←P	손바닥으로 가격하는 기술. 히트 후에 열혈콤보가 들어간다. 그러나 딜레이가 엄청나기 때문에 쉽게 사용하지 못한다.
대람	→↘↓↙←P	커맨드 던지기. 상대의 하단방향으로 손을 뻗으며 이 손에 잡히면 내동댕이 쳐진다. 하지만 하단가드를 하고 있는 상대에게는 들어가지 않는다.

완전연소어택		
난·철포공	↓↘→↓↘→P	철포공의 강화판. 총 5번 팔로 밀어내며 기술 입력이 빠른자 라면 근성카운터로 매우 좋다.
분화산	↓↙→↓↙←P	상단, 하단가드 불능의 필살 던지기. 보통 상대의 기술을 가드 한 후 딜레이 시에 사용한다. 그러나 이 분화산은 큰 약점이 있다. 가까이 붙어 있다고 해도 화면이 완전연소어택 발동화면으로 바뀌는 순간 점프하면 간단하게 피해진다.

FIGHTING

간은 대부분의 기술이 접근전에서 통상기를 사용해도 맞추기 어려운 경우가 대부분이다. 파워는 대단하지만 전체적으로 무거운 느낌이 드는 캐릭터이기 때문이다.

강 레버 기술은 리치는 길지만 발동시간이 오래 걸리고 딜레이도 크다는 문제로 지상전에서는 절대 단발로 사용하지 않도록 한다. 그래서 간의 주요 기술은 던지기가 적합하다. 기본 던지기, 커맨드 던지기인 대람, 완전연소어택인 분화산. 이 세가지 기술이 주 전력이 되며 각각의 던지기 성질을 확실히 알아두어 공격 중에 효과적으로 사용하자. 기본 던지기는 다른 캐릭터와 비슷한 성질이지만 잡기거리가 더 넓으니 적극적으로 활용하자. 후에는 다운공격으로 황파사고가 들어간다. 커맨드 던지기인 대람은 간의 긴 팔뚝 만큼의 리치를 가진 던지기. 밀착 전에서 사용하면 매우 강하지만 조금 거리가 떨어져 있으면 간단하게 약기술에 당한다. 완전연소어택인 분화산은 가드불능의 던지기. 기술이 발동하여 팔이 상대에게 접촉하는 순간 무조건 잡아 버린다. 역시 거리가 조금 떨어져 있는 상태라면 약기술에 당할 수 있다.

연속기는 약P ⇨ 약P ⇨ 강K ⇨ 난철포공. 에너지 반이 우습게 날아간다. 에어버스 발동기인 ↘P로 띄운 후 특이한 공중컴보인 약P ⇨ 약K ⇨ 힙프레스를 사용하자. 힙프레스 후에는 상대보다 먼저 지면에 떨어지기 때문에 자세를 갖출 수 있는 시간적 여유가 생긴다.

연속·연계기
약P ⇨ 약P ⇨ 강K ⇨ 철포공(난철포공)
점프 강K ⇨ 약P ⇨ 약P ⇨ 강K ⇨ 철포공(난철포공)
약P ⇨ 약K ⇨ 강K ⇨ ↘강P ⇨ 에어버스트 발동
약K ⇨ 약K ⇨ 강P ⇨ ↘강P

에어버스트
약P ⇨ 약K ⇨ 강P
약P ⇨ 약K ⇨ 힙프레스(↓↘→K)



난철포공



잡기 시리즈 1탄. 기본잡기



2탄. 대람



3탄. 분화산



4탄. 활화산

엣지

단방향레버기	
→강P	돌진 나이프 공격. 강P에서 연계된다.
→강K	2단차기 공격. 2번째 공격만이 중단이다. 리치가 길지는 않지만 하단 강K에서 연계 된다.
↘강P	에어버스트 발동기. 엣지의 ↘P공격은 매우 빠르다.
↘강K	에어버스트 발동기이지만 ↘강P의 존재로 그다지 쓰이지 않는다.

커맨드기		
이참(공중기)	↓↘→P(↓↙←P)	공중에서 사용하면 지면을 향해 칼을 날리며 착지할 때까지 던진다. 지상에서는 약P로 2번, ↓↘→약P로 한번, ↓↙←강P로 한번, 강P로 2번 에서 모두 6번을 던질 수 있어 견제용으로도 좋지만 게이지를 채울 수도 있다. 중간의 ↓↙←P를 없애면 지상으로 4번 던지게 된다.
파괴	↓↙←K	약K은 하단 강습공격, 강K은 점프공격. 꽤 난해한 기술이라 기습적으로 사용하면 잘 맞는다.
매도	↓↘→K	모래를 발로 걷어 차 상대에게 뿌리는 기술. 강 매도는 뒤로 도망가면서 모래를 뿌린다.

완전연소어택		
혈제	↓↘→↓↘→P	상대의 공격을 회피하면서 공격하는 돌진계 기술로 히트하면 정신없이 편다.
에어버스트	↓↙←↓↙←P(연타)	연속기와 조합해서 사용하는 기술. 완전연소어택 치고는 대미지가 그다지 크지 않다.

FIGHTING

엣지의 ↘P공격은 전캐릭터의 ↘P공격 중 가장 빠르기 때문에 주로 ↘P로 띄운 후 공중콤보나 약K+강K(완전연소어택?)을 주 공격패턴으로 이용한다. 엣지의 약K은 빠른 편에 속하기 때문에 견제기로 적절하며 히트했다면 열혈콤보인 약K ⇨ 약K ⇨ 강K ⇨ ↘강P로 연계한다. 다른 견제기로서 강K ⇨ 약 매도와 이참 4연타(약 이참X2 ⇨ 강 이참X2)도 좋다. 하단공격용으로 ↓강K후 → 강K으로 이어지므로 상대가 하단가드에서 상단가드로 하지 않으면 히트한다. 근성카운터는 물론 ↘강P.

연속 · 연계기
약K ⇨ 약K ⇨ 강K ⇨ ↘강P ⇨ 에어버스트 ⇨약K+강K
약P ⇨ 약P ⇨ 강K ⇨ ↘강P ⇨ 에어버스트

에어버스트
약P ⇨ 약K ⇨ 강P ⇨약이참


이참

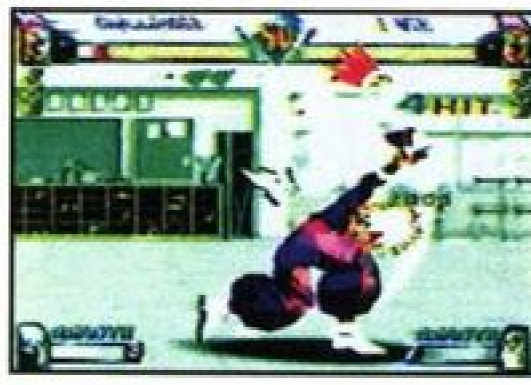

파괴


완전연소어택인 혈제


엣지의 투 플라톤 어택. 혈옥







무조건 띄우자

아키라

단방향레버기	
→강P	
→강K	중단공격 →강K 후 강K과 ↓강K으로 이어진다.
↘강P	에어버스트 발동기. 발동시간이 매우 빠르다. 특별한 콤보가 없는 아키라로서는 ↘강P 후 에어버스트기를 사용하는 편이 이득.

커맨드기		
이이문	↓↘→P	횡이동 후 사용되는 강P 이이문보다는 바로 돌진하여 가격하는 약P 이이문이 자주 사용된다.
선축무	↓↘→K	약K 선축무는 하단, 강K 선축무는 점프공격이다. 모두 3회 연속 공격할 수 있으며, 약K 선축무에서 강K 선축무로 연결된다.
파천의 횡	↓↙←P	파천의 횡후 ①약P ⇨ 강P ⇨ 강K ⇨ 약K ②약K ⇨ 약P ⇨ 강P ⇨ 강K ⇨ ③강P ⇨ 약P ⇨ 약K ⇨ 강K ④강K 으로 연계된다.

완전연소어택		
기공괴(공중기)	↓↘→↓↘→P	지상에서는 거의 맞출 일이 없고 거의 에어버스트에서 약P ⇨ 약K 후에 사용한다.
파의 연무	↓↙←↓↙←P	난무계 기술로 발생시간이 엄청나고 딜레이도 황당해서 사용하기에 신경쓰이는 기술.
천의 연무	↓↙←↓↙←K	파의 연무와 거의 비슷하다.

FIGHTING

아키라의 기본 연계는 약K에서 시작되는 약K ⇨ 약K ⇨ 강P ⇨ ↘강P로서 로우 킥이 히트했다면 대단한 연계기가 없는 아키라로서는 에어버스트 기술을 노리는 편이 이익이다. 에어버스트 기는 약P ⇨ 약K ⇨ 약K ⇨ 약P ⇨ →강K. 유일한 중단기인 →강K인 발생시간이 늦고 어느 공격에서도 연계가 되지 않기 때문에 더욱 심리전을 요하는 캐릭터이다. 아키라는 특이한 횡이동 공격이 있다. 약 선축무는 하단기로서 틈이 적고 리치가 길어서 횡이동 공격의 핵심이 된다. 약 선축무가 카운터로 들어가면 약K으로 이어진다. 딜레이도 적으니 히트나 가드에 상관없이 약 선축무 후에는 약K을 사용하자. 강 선축무는 중단공격으로 보이지만 그렇지 않으며 가드 시에는 반격을 받는다. 그러므로 강 선축무 후 약 선축무로 이어서 딜레이를 줄이자. 근성카운터로는 가까울 경우에는 ↘강P로, 원거리일 경우에는 약 선축무를 사용하자. 파천의 횡후 약P ⇨ 강P ⇨ 강K ⇨ 약K의 연계기는 3번째가 썸머계의 기술로 약K으로 에어버스트로 사용된다.

연속 · 연계기
약K ⇨ 약K ⇨ 강P ⇨ ↘강P ⇨ 에어버스트 ⇨ 이이문

에어버스트
약P ⇨ 약K ⇨ 약K ⇨ 약P ⇨ →강K ⇨ 기공괴



파의 연무



이이문







아키라도 띄우자

선택! 보스 캐릭터



라이조

단방향레버기	
→강P	돌진 펀치공격. 연계기로 사용할 수 없다.
→강K	소점프 내려찍기 공격. 연계기로 사용할 수 없다.
↘강P	에어버스트 발동기.

커맨드기		
아차차	↓↘→P(K)	P로 롤링어택을 구사하면 직선이나 대각선 위방향으로 공격을 하고 K를 사용하면 위에서 아래로 공격을 한다. 일반적으로 이 공격은 단일 기술보다는 연계기의 마무리로 적절하다. 이 공격의 장점은 공중에서 2회 연속 사용이 가능하다는 것이다.
광수열파	→↓↘P	상대의 가슴을 파들어가는 공격.
육탄돌격	↓↙←K	이 기술은 대미지에 비해 발동시간이 너무 길다는게 단점이다. 단일 기술로 적절하다.

완전연소어택		
기아류광수열파	↓↘→↓↘→P	광수열파 강화판이다. 그냥 얻어맞는다.
기아류육탄돌격	↓↙←↓↙←P	육탄돌격 강화판이다.



아차차



광수열파



기아류광수열파



무조건 띄우자



롤링어택

FIGHTING

라이조는 전캐릭터중 간과 같은 초 중량급 캐릭터이다. 몸에 비해 스피드가 빠르고 움직임이 좋기 때문에 초 중량급 캐릭터답지가 않다. 특히 완전연소어택의 위력이 뛰어나기 때문에 근성카운터 후 열혈콤보를 연계하면 엄청난 카운터 공격이 된다. 에어버스터 중 중간에 커맨드가 흐트러지면 ↘강P로 띄운후 아차차으로 마무리하자.

연속·연계기
점프 약K(생략가능) ⇨ 약K ⇨ 약K ⇨ 강P ⇨ ↘강P ⇨ 에어버스트
점프 약K(생략가능) ⇨ 약P ⇨ 약P ⇨ 강P ⇨ ↘강P ⇨ 에어버스트

에어버스트
약P ⇨ 약K ⇨ 강K ⇨ 강P ⇨ 아차차
⇨ ↘강P ⇨ 아차차





효

단방향레버기	
→강P	가로베기 공격. 약간의 경직시간이 있다.
→강K	돌려차기. 별로 쓸모는 없다.
↘강P	에어버스터 발동기. 칼로 상대를 끌어 올리기 때문에 대미지가 크다.
↘강K	에어버스터 발동기.

커맨드기		
일자베기	↓↘→P	짧은 대쉬 후 가로베기를 한다. 원거리에서 견제기로 사용할 수 있다.
염룡창	→↓→P	승룡권과 같은 기술이다. 바닥에 누워 있어도 판정이 생기니 다운공격으로 사용하자.
환영축	↓↙←K	말 그대로 섬머이다. 연계기 마무리로 사용하면 된다. 쉽게 사용할 수 있다.
횡산참	↓↙←P	회피후 하단베기를 한다. 단일기로 사용하기 좋다. 카운터 공격형식이다.
천뇌참	점프중 ↓↘→P	수직 공격으로 아래 있는 상대를 찌른다. 성공하면 2히트를 낸다. 마무리 기술로 안성마춤.

완전연소어택		
암흑환영참	↓↘→↓↘→K	히트되는 순간 분신체가 생겨 연속공격을 펼친다. 25히트를 낸다.
암흑환영축	↓↙←↓↙←K	섬머솔트후 수직 베기를 한다. 히트 수 보다는 상대에게 정신적인 대미지를 줄 수 있다. 다운공격판정도 있다.

FIGHTING

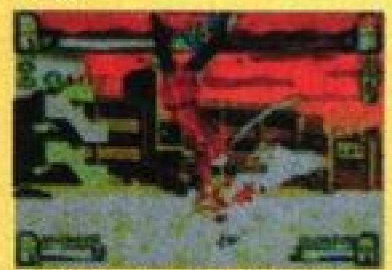
효는 칼이라는 특이한 무기를 지니고 있어 상대를 견제하기가 좋다. 하단에서 상단으로 옮겨지는 연계기가 부드럽다. 하지만 연계기를 모두 히트시키려면 빠른 커맨드 조작이 필요하다. 예로 에어버스트시 →강P 다음에 천뇌참을 연계시킬 때 빠르게 입력시키지 않으면 그대로 실패하게 된다. 열혈콤보후 완전연소어택을 사용하면 최대 28히트가난다. 하지만 히트수에 비해 대미지가 크지는 않다. 하지만 상대 플레이어에게 큰 정신적인 대미지를 줄 수 있다. 근성카운터후 필살기 입력이 용이하다.

연속 · 연계기
약P ⇨ 약P ⇨ 강P ⇨ 강K ⇨ 환영축 ⇨ 완전연소어택
점프 약K(생략가능) ⇨ 약P(K) ⇨ 약P(K) ⇨ 강P ⇨ ↘강P ⇨ 에어버스트 ⇨ ↘강K ⇨ 에어버스트

에어버스트
약P ⇨ 약K ⇨ 강P ⇨ 강P ⇨ 일자베기 ⇨환영축


염룡참


완전연소어택인 암흑환영축


에어버스트 2탄. 마무리로 환영축을 사용


효의 투 플리톤 어택



옥천남고교



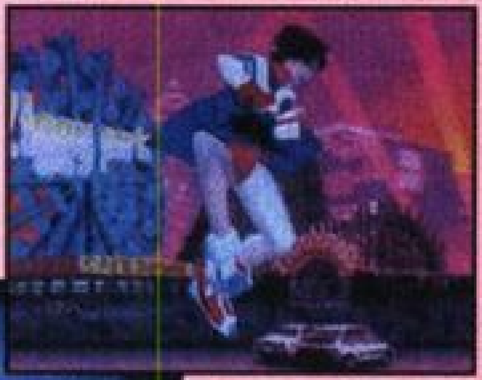
사쿠라

단방향레버기	
→강P	숏 어퍼. 상대방을 살짝 끌어 올려진다.
→강K	일자 차기. 사쿠라의 속옷이 보이는 기술.
↘강P	복부를 가격하는 어퍼. SF의 기술 그대로이다.
↘강K	에어버스트 발동기

커맨드기		
파동권	↓↘→P (모으기)	SF의 파동권과 같다. 커맨드 입력후 P를 누르고 있으면 파동권이 세지고 크기가 커진다.
창공파동권	↓↘→P (공중에서)	고우키의 고유기술이던 창공파동권을 이제 사쿠라가 쓴다. 이 기술로 상대방을 견제하는데 한결 수월해졌다.
천앙파동권	↓↙←P	대공기로 자리잡은 기술. 타이밍이 늦으면 실패할 가능성이 있는 일반기보다 안전하게 사용할 수 있다.
소앵권	→↓↘P	승룡권을 대신하는 사쿠라의 기술. 다단히트가 나오기 때문에 연계기로 응용해서 사용하기 좋다.
춘풍각(공중기)	↓↙←K (공중에서)	SF의 춘풍각과 똑같다.

완전연소어택		
진공파동권	↓↘→↓↘→P	발동시간이 조금 긴편에 속하는 공격이다. 하지만 '기다리는 자에게 복이온다' 고 그만큼의 대미지는 보장하니 찬스가 나면 사용하자. 열혈콤보후가 가장 적당하다.
진공창공파동권 (공중에서)	↓↘→↓↘→P	정말 사쿠라가 고우키에게 …. 이것이 있는 한지상에 있는 상대편은 나의 밥이다.
진공천앙파동권	↓↙←↓↙←P	대공기용 필살기. 흔히 있는 기술은 아니지만 점프에서 공격해오는 캐릭터를 한방에 보낼 수 있는 기술. 사용하기는 제일 편하다.
춘일번	↓↙←↓↙←K	SF의 기술과 동일.
흩어지는 벚꽃	↓↘→↓↘→K	소앵권의 강화판. 일단 히트되면 황천구경은 당근당근

FIGHTING


창공파동권


진공파동권

어떻게 등장하는지 밝혀지지 않은 캐릭터 사쿠라. 이미 일본에서는 많은 유저들이 플레이를 하고 있다. 혹시 가동시간이 일정시간 이상이 되면 나오는 것이 아닐까?

어찌되었든 사쿠라는 고우키의 고유의 기술인 '창공파동권'을 들고 나왔다. 게다가 '천앙파동권'의 추가로 완전히 대공기와 지상공격에 빈틈을 없앴다. 그리고 SF시리즈로부터 물려받은 고유의 연속기 점프강P ⇨ 강P ⇨ 파동권 ⇨ 진공파동권 이 건재해 있어 사쿠라의 파워를 다시 한번 짐작케 한다. 그리고 일명 "뒤치기"라는 것에 강점을 보여 배후공격은 확실히 방어해 낼 수 있다. 하지만 사쿠라에게도 약점은 있다. 그것은 바로 판정이 약하다는 것이다. 사쿠라는 다른 캐릭터들과 비교해 볼 때 판정이 약하다. 분명히 사쿠라가 이기는 기술도 히트가 안되고, 기술면에서 많이 타 캐릭터에 비해 많이 밀린다. 이 점만 주의해서 사용하면 「사립 저스티스 학원」도 사쿠라의 무대가 되는 것이다.

소프트발매리스트

이달의 구입 추천작 BEST 5

PS





SS





N64



同 : 국내 동시 발매 게임
N : 새롭게 발매 리스트에 올라온 게임
★ : 샘프 기대작 표시
게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

'98년 2월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	가 격
PS	2/5	엑서레기우스	이미지니어	6,800엔
PS	2/5	블 브레이더	비피에스	5,800엔
PS	2/5	유니버설 너즈	레이업	5,800엔
PS	2/5	제독의 결단 3	코에이	9,800엔
PS	2/5	R-타입	아이렘소프트	5,800엔
PS	★2/11	제노기어스	스퀘어	6,800엔
PS	2/11	테난트 워즈	키드	5,800엔
PS	2/11	서로 사랑하는 일밖에 할 수 없어	코코넛 재팬	미 정
PS	2/11	X레깅	일본물산	5,800엔
PS	2/19	판타스틱 포	어클레임 재팬	5,800엔
PS	2/19	DRUID~어둠의 추적자	코에이	6,800엔
PS	2/19	별에서 발견!! 타마고치	반다이	5,800엔
PS	2/19	도키도키 포야치오	킹레코드	5,800엔
PS	2/19	에그	EMI	5,800엔
PS	2/19	쵸로Q3	타카라	5,800엔
PS	2/19	드루이드	코에이	6,800엔
PS	2/19	크라에 · 크라이시스	BMG재팬	5,800엔
PS	2/19	울트라맨 파이팅 에볼루션	반프레스토	6,800엔
PS	2/26	파이널 라운드	아트라스	미 정
PS	2/26	신장의 야망 · 전국군웅전	코에이	5,800엔
PS	2/26	미사의 마법이야기	사미	6,800엔
PS	2/26	이와토비 펭귄 로키 호프2-탐정이야기-	컬쳐 퍼블리셔	4,800엔
PS	2/26	G · O · D-PURE-	이미지니어	5,800엔
PS	2/26	전별	소니	5,800엔
PS	2/26	미사의 마법이야기 한정판	사미	7,800엔
PS	2/26	위저드리 릴가민 사가	로커스	5,800엔
PS	2/26	위닝 포스트3	코에이	6,800엔
PS	2/26	'돼지 게임'으로 괜찮지 않니?	정글리라	5,800엔
PS	2/26	모리원쥐 · 명서의 삼시(三矢)	코에이	7,800엔
PS	2/26	천선랑랑 -극장판-	타임 포인트	5,800엔
PS	2/26	입체닌자활극 천주	SME	5,800엔
PS	2/26	남코 앤솔로지 1	남코	5,800엔
PS	2/26	더 하이브 워즈	KSS	6,800엔
PS	2/26	언신트로먼	일본시스템	6,800엔
PS	2/26	나이트메어 크리처스	SCE	5,800엔
PS	2/26	넥트리스	허드슨	5,800엔
PS	2/26	정글파크	반다이비쥬얼	4,800엔
PS	2/중순	영웅전설3 -하얀마녀-	GMF	5,800엔
PS	2/하순	헤안 트라이얼	팩 · 인 · 소프트	미 정
PS	★2/예정	소우카이가(성계의)	스퀘어	미 정
PS	2/예정	브리건다인 -유상대륙전기-	E3스탭	5,800엔
PS	2/예정	배틀 라운드 USA	일본물산	5,800엔
PS	2/예정	노엘 -라네쥬-	파이오니어 LDC	6,800엔
PS	2/예정	노엘 -라네쥬- 한정판	파이오니어 LDC	8,800엔
PS	2/예정	격돌!!스키배틀	아이맥스	5,800엔
PS	2/예정	저 멋진 도시락을 2번3번	폴리그램	4,800엔
PS	2/예정	크라에 크라이시스	BMG재팬	5,800엔
PS	2/예정	오랫동안 함께	EMI	5,800엔
PS	2/예정	음악 세를 연주하다2	아스키	5,800엔
PS	2/예정	마지막 전차	뷔지트	5,800엔
PS	2/예정	오버 프렌드2	리버힐소프트	미 정
PS	2/예정	쵸로Q 젤트레인 보원스	타카라	5,800엔
PS	2/예정	투어 파티	타카라	5,800엔
PS	2/예정	프리즘 코트	후지통파스콤시스템즈	5,800엔
SS	2/5	윈터 히트	세가	5,800엔
SS	2/11	테난트 워즈	키드	5,800엔
SS	2/11	SD건담 G센츄리	반다이	6,800엔
SS	2/11	어드벤스트 월드 워(새턴 콜렉션)	세가	2,800엔

	발매일	게임명	회사명	가 격
SS	2/11	사쿠라 대전(새턴 콜렉션)	세가	2,800엔
SS	2/11	천년제국의 흥망(새턴 콜렉션)	세가	2,800엔
SS	2/19	프로 야구팀도 만들자!	세가	5,800엔
SS	2/19	버처 캅 스페셜 팩(가칭)	세가	5,800엔
SS	★2/26	버닝 레인저	세가	5,800엔
SS	2/26	스테라어설트 SS	심스	5,800엔
SS	2/26	메세이지 · 나비 Vol.2	심스	2,800엔
SS	2/26	헤안 트라이얼 러브	팩 · 인 · 소프트	미 정
SS	2/26	배틀 가레가	EAV	5,800엔
SS	2/26	세가 에이지스/파워 드리프트	세가	3,800엔
SS	2/중순	사바키	마이크로캐빈	5,800엔
SS	2/하순	하얀 마녀~또다른 영웅전설~	허드슨	6,800엔
SS	2/예정	투어 파티	타카라	5,800엔
SS	2/예정	통곡 그리고...	데이터 이스트	미 정
SS	★2/예정	기동전사건담-기렌의 야망-	반다이	미 정
SS	2/예정	버처 캅 스페셜 팩	세가	3,800엔
SS	2/예정	머리문자 D~공도최속전설~	강담사	5,800엔
SS	2/예정	투어 파티	타카라	5,800엔
SS	2/예정	가제가 달걀	니그지트	미 정
SS	2/예정	유구환상곡	미디어 웍스	5,800엔
SS	2/예정	리븐	에닉스	7,900엔
N64	2/예정	1080° 스노우 보딩	닌텐도	6,800엔
N64	2/예정	웨인 · 그레츠키 · 3D하키	게임뱅크	미 정

발매순이의 한마디 : 오호라 1월의 부진을 한번에 씻으려는 것같아요, 제노기어스의 발매, 그리고 매니아적인 게임의 대명사 위저드리와 R-TYPE, 또 수많은 남자의 가슴을 울린 노엘의 속편발매, 우아앙~나도 이런 미소녀게임의 주인공이 되고 싶다,

'98년 3월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	가격
PS	3/12	조직배틀 만들기	테크노소프트	5,800엔
PS	3/12	베이스피셔맨	사미	5,800엔
PS	3/12	게임 청춘	키드	5,800엔
PS	3/12	로스트 소드-잃어버린 성검-	이미지니어	6,800엔
PS	3/12	오랫동안 함께	토시바 EMI	5,800엔
PS	3/12	음악 써클을 만들자 2	아스키	5,800엔
PS	3/12	실황 아메리칸 베이스 볼	코나미	미 정
PS	3/19	두근두근~Vol.2 채색의 러브송	코나미	5,800엔
PS	3/19	데드 오어 얼라이브	테크모	미 정
PS	3/19	미즈메테 나이트	코나미	미 정
PS	★3/19	페러사이트 · 이브	스퀘어	미 정
PS	3/19	스타오션 더 세컨드 스토리	에닉스	미 정
PS	3/26	트윈비 RPG	코나미	5,800엔
PS	3/26	젤드너 실트 스페셜	코에이	6,800엔
PS	3/26	안젤리크 듀엣	코에이	미 정
PS	★3/26	철권3	남코	미 정
PS	3/26	저지 데빌의 대모험	코나미	5,800엔
PS	3/중순	신일본 프로레슬링 투혼열전3	토미	미 정
PS	3/하순	헤라클레스의 대모험	비피에스	5,800엔
PS	3/하순	스타오션 더 세컨드 스토리	에닉스	미 정
PS	3/예정	동경 23구 제복WARS	업저팬	5,800엔
PS	3/예정	오오사카 해안 배틀	미디어 퀘스트	5,800엔
PS	3/예정	레브스	아틀라스	미 정
PS	3/예정	블레이브 프로브	데이터 웨스트	6,800엔
PS	3/예정	월드컵 럭비(가칭)	디즈	5,800엔
PS	3/예정	맥시멈 포스	게임뱅크	5,800엔
PS	3/예정	크라이시스 시티!	타카라	5,800엔
PS	3/예정	속 첫사랑 이야기-수학여행-	덕간서점	미 정
PS	3/예정	아스트로 노카	에닉스	미 정
PS	3/예정	트랜스 포머 비스트워즈	타카라	5,800엔
PS	3/예정	건담 더 배틀 마스터2	반다이	6,800엔
PS	3/예정	유구환상곡	미디어 웍스	5,800엔
PS	3/예정	머니 아이돌.엑스체인저	아테나	5,800엔
PS	3/예정	REBUS	아트라스	미 정
PS	3/예정	매일 고양이 요일	반다이	5,800엔
PS	3/예정	클록 타워-고스트 헤드-	휴먼	5,800엔
PS	3/예정	C.A.R.T 월드 시리즈	SCE	5,800엔
PS	3/예정	조합 퍼즐	테크노 소프트	5,800엔
PS	3/예정	메비우스링크 3D	이미지니어	5,800엔
PS	3/예정	타이거 샤크	게임뱅크	3,800엔
PS	3/예정	우주의 랑데뷰-RAMA-	게임뱅크	6,800엔
PS	3/예정	트랜스포트 타이쿤	이토추 상사	5,800엔
PS	3/예정	로보트론 X	게임뱅크	3,800엔
PS	3/예정	정령소환-프린세스 오브 다크니스-	상영사	6,800엔
PS	3/예정	프로젝트 K	미디어 웍스	5,800엔
PS	3/예정	힘내라! 게임 천국	자레코	미 정
PS	3/예정	코로장의 프리크라 대작전	토미	5,800엔
PS	3/예정	헬로 찰리	에닉스	미 정
PS	3/예정	언저릭듀엑트	코에이	미 정
PS	3/예정	김전일소년의 사건부	강담사	미 정
PS	3/예정	타임 보칸 시리즈 보칸입니다.	반프레스토	5,800엔
PS	3/예정	로보트론 X	소프트뱅크	3,800엔
PS	3/예정	더 콤비니 스페셜-3국을 독점하라-	아트딩크	5,800엔
PS	3/예정	장갑기병 보톰즈	타카라	5,800엔
PS	3/예정	GO!GO!터보 키즈	에이지이엘	5,800엔
PS	3/예정	레이크 마스터즈 2(가칭)	디즈	미 정
SS	3/5	타임 커맨더	어클레임 저팬	5,800엔
SS	3/5	나일강의 새벽	팩 · 인 · 소프트	6,800엔
SS	3/12	신장의 야망-전국군웅전-	코에이	5,800엔
SS	3/12	Pia☆캐럿에 잘 오셨습니다	키드	6,800엔
SS	3/12	커맨드&컨커(새턴 콜렉션)	세가	2,800엔
SS	3/12	바로크	스팅	6,800엔
SS	3/12	다이나마이트 형사(새턴 콜렉션)	세가	2,800엔
SS	3/12	신장의 야망 전국군웅전	코에이	5,800엔
SS	3/12	이브 더 로스트 원	이미디오	7,800엔
SS	3/19	두근두근~Vol.2 채색의 러브송	코나미	5,800엔
SS	3/19	두근두근&뿌요뿌요 던전	컴파일	5,800엔
SS	3/19	더 하우스 오브 데드	세가	5,800엔
SS	3/26	테크노모터	전자미디어서비스	4,800엔
SS	3/26	제독의 결단 3	코에이	9,800엔

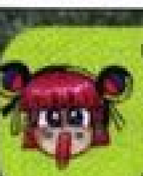
	발매일	게임명	회사명	가격
SS	3/예정	세가 에이지스-판타지스타-	세가	4,800엔
SS	3/예정	게임 제네레이션	메사이아	6,300엔
SS	★3/예정	드래곤 포스II	세가	5,800엔
SS	3/예정	크로스 탐정수첩	웍젱	6,800엔
SS	3/예정	핵센	게임 뱅크	5,800엔
SS	3/예정	초로Q파크	타카라	5,800엔
SS	3/예정	드림 제네레이션	메사이아	6,300엔
SS	3/예정	사이킥 포스	게임 뱅크	5,800엔
SS	3/예정	와이프 아웃XL	게임 뱅크	5,800엔
SS	3/예정	프린세스 퀘스트(한정판)	인크리멘트P	5,800엔
SS	3/예정	프린세스 퀘스트	인크리멘트P	5,800엔
SS	3/예정	프라이멀 레이지	게임 뱅크	미 정
SS	3/예정	모니카의 성	파이오니어 LDC	6,800엔
SS	3/예정	언저리그.듀엣	코에이	미 정
SS	3/예정	스팀하츠	테이지이엘	7,800엔
SS	3/예정	졸업III	소학관프로덕션	미 정
N64	3/19	실황 파워풀 프로야구5	코나미	미 정
N64	3/예정	람보르기니 64	타이토	7,800엔
N64	3/예정	확실한 해결!64 탐정단	이미지니어	미 정
N64	3/예정	슈퍼 스피드 레이스64	타이토	7,800엔
N64	3/예정	스노우 스피더	이미지니어	6,980엔
N64	3/예정	심시티-64	닌텐도	미 정
N64	3/예정	정글대제	닌텐도	미 정
N64	★3/예정	포켓 몬스터-64	닌텐도	미 정
N64	3/예정	마리오 아티스트	닌텐도	미 정
N64	3/예정	마법성기 엘테일	이미지니어	6,980엔



발매순이의 한마디 : 드디어 코나미가 진국(?)을 끓였다. 두근두근 메모리얼 드라마 시리즈VOL.2 채색의 러브송, 어디까지가 끝인지, 쓰레기 소프트와의 전쟁을 선포한 닌텐도 제국은 이번달에 화려한 라인업을 했다. 제목만 보아도 뿅가는 마리와 포켓몬스터, 3월은 이미 결판이 난 듯.

'98년 4월 발매 소프트

	게임명		회사명	가격
PS	4/16	사이드 포켓3	데이터 이스트	5,800엔
PS	4/16	커맨드&컨커 컴플리트	버진 인터랙티브	미 정
PS	4/23	길트기어	아크시스템 웍스	5,800엔
PS	4/23	슬레이어즈 로얄	각천서점	5,800엔
PS	4/23	게임 청춘	키드	5,800엔
PS	4/예정	그레이트 럭비(가칭)	디즈	5,800엔
PS	4/예정	레이크 마스터즈2(가칭)	디즈	미 정
PS	4/예정	탐정 진구지사부로	데이터 이스트	미 정
PS	4/예정	수라의 문	강담사	5,800엔
PS	4/예정	H.A.E~BEELZEBUB~	GMF	5,800엔
PS	4/예정	영웅전설1&2.드래곤 슬레이어(가칭)	GMF	5,800엔
SS	4/2	워닝 포스트3	코에이	6,800엔
SS	4/2	아스트라 슈퍼 스타즈	선소프트	5,800엔
SS	4/4	사쿠라 대전2	세가	미 정
SS	★4/9	기동전사 건담-기렌의 야망-	반다이	6,800엔
SS	4/23	게임 청춘	키드	5,800엔
SS	4/30	케리오토세	增田屋코포레이션	4,800엔
SS	4/예정	프린세스 메이커 -꿈꾸는 요정-	가이낙스	5,800엔
SS	4/예정	탐정 진구지 사부로	데이터 이스트	미 정
SS	4/예정	울트라맨 도감3	강담사	미 정
N64	4/예정	파이팅 컵	이미지니어	6,800엔
N64	★4/예정	젤다의 전설 -시간의 오카리나-	닌텐도	6,800엔
N64	4/예정	반조와 카즈이의 대모험	닌텐도	6,800엔



발매순이의 한마디 : PS와 SS에 이렇다 할 소프트가 발매되지 않는 틈을 타서 닌텐도가 홈런을 날린다. 바로 젤다의 전설 64. PS와 SS는 2,3월에만 힘을 주다가 닌텐도에게 뚱침을 맞은 격이다. 얼마나 아플까…, 자 PS와 SS는 엉덩이를 살살 비비고 다음부터는 이런일이 없도록 노력하자.

SOFT LIST

발매 미정 소프트

PS

게임명	회사명	가 격
시뮬레이션RPG서클	아스키	5,800엔
무사도 블레이드 2	스퀘어	미 정
에스케이버	SME	미 정
가변주공. 건바이크	SME	5,800엔
도키메키 메모리얼2(가칭)	코나미	미 정
저지 데빌의 대모험(가칭)	코나미	미 정
철도왕-써워리 캡슐 몬스터-	코나미	미 정
숲의 왕국(가칭)	어스믹	미 정
우주기동 VANARK	어스믹	미 정
알프레이드 기어	어스믹	미 정
비둑	아스키	6,800엔
볼트 온 이스트리아	허드슨	미 정
다크 메사이어	아틀라스	미 정
아타리 아케이드 클래식	소프트 뱅크	3,800엔
오프로드	소프트 뱅크	3,800엔
로커스	소프트 뱅크	3,800엔
드라이버	소프트 뱅크	3,800엔
아이나	이미지니어	미 정
★드래곤퀘스트7	에닉스	미 정
NHL오픈아이스(가칭)	게임뱅크	3,800엔
실황 아메리카 베이스 볼 97	코나미	미 정
배틀 스포츠	어클레임 저팬	5,800엔
격주 그랜드 레이싱	아틀라스	미 정
그랜드 셉트 오토	BMG빅터	미 정
타이건샤크	게임뱅크	3,800엔
드래곤하트	어클레임 저팬	5,800엔
슈퍼 모터 크로스 챔피언쉽	어클레임 저팬	5,800엔
매직 더 개더링	어클레임 저팬	5,800엔
에그 오브 스틸	에닉스	미 정
스타오션 더 세컨드 스토리	에닉스	미 정
돌핀드림	코나미	미 정
환상수호전2	코나미	미 정
던전 앤 드래곤즈	캡콤	미 정
바람의 크노니아	남코	미 정
충룡	반프레스토	미 정
디어프렌드	비주얼 아츠	5,800엔
화성이야기	아스키	미 정
신체험 3D 액션(가칭)	코나미	미 정
배틀 얼라이언스	반프레스토	5,800엔
스노우 퀸	동북신사	4,800엔
던전즈&드래곤즈 콜렉션	캡콤	5,800엔
브리딩 스타드2(가칭)	코나미	미 정
브로큰 헬릭스	코나미	미 정
메탈 트레드	반다이 비주얼	5,800엔
플레스테본바면(가칭)	허드슨	미 정
비룡의 권 콜렉션(가칭)	컬처 브레인	미 정
게임 일본사-천하인 히데요시와 이에야스-	코에이	6,800엔
프로젝트 카오스	사이버테크	미 정
와일드 매치 골프	줌X	5,800엔
기갑병 G-1	강담사	미 정
보톰 오브 더 나인스	코나미	미 정
월드 스타디움2	남코	미 정
청산 러브 스토리	코나미	미 정
킬링타임	어클레임 저팬	5,800엔
콘트라 리거시 오브 워	코나미	5,800엔
아크 더 래드. 몬스터 게임	SCE	미 정
원더러스 쇼크	SCE	미 정
시작의 첫발	강담사	5,800엔
튜닝	켄키	미 정
데드히트 2	팩. 인. 비디오	미 정
마도도시 엘피스	반프레스토	미 정
모탈 컴백 트릴로지	게임 뱅크	3,800엔
포켓 파이터	캡콤	미 정
월트오브. 이스트리어	허드슨	미 정
AZITO 2	반프레스토	5,800엔

SS

게임명	회사명	가 격
던전 마스터	빅터 소프트	6,800엔
콘트라. 리거시 오프 워	코나미	미 정
SNK편 콜렉션 아랑전설편(가칭)	SNK	미 정
배틀 스포츠	어클레임 저팬	5,800엔
시뮬레이션 RPG서클	아스키	5,800엔
마도물어	콤파일	5,800엔
라이덴 파이터즈	EAV	5,800엔
X2	캡콤	5,800엔
★바이오 하자드2	캡콤	미 정
TFX	이미지니어	미 정

SS

게임명	회사명	가 격
와이프아웃XL	게임뱅크	미 정
졸업3	소학관	미 정
레이어 섹션2	미디어퀘스트	미 정
디스크 스테이션 새턴	컴파일	1,980엔
마도이야기	컴파일	5,800엔
MVP베이스 볼 96	데이터 이스트	미 정
이미지 파이터&액스 멀티플라이	액싱	4,800엔
에드워드 랜디	액싱	4,800엔
마블 슈퍼 히어로즈 VS스트리트 파이터	캡콤	미 정
★버철 파이터3	세가	미 정
택틱스 포뮬라 원	세가	미 정
소닉 더 파이터즈(가칭)	세가	미 정
레퀴엠	세가	미 정
X-제펜 2	세가	미 정
드래곤 나이트4	NEC	미 정
에어 커맨더	반프레스토	5,800엔
포켓 파이터	캡콤	미 정
3D슈팅 액션 코브라 더 사이코건	티카라	5,800엔
악마성 드라큐라 X	코나미	미 정
하드 오브 다크니스	세가	미 정
레이맨 2	UBI소프트	미 정
★건 그리폰2(가칭)	게임아츠	미 정
뱀파이어 세이버	캡콤	미 정
사쿠라 대전2	세가	미 정
월드 사커 RPG	에닉스	미 정
판타지 어스	세가	미 정
마스터 오브 몬스터즈	시스템 소프트	미 정
은하 아가씨 전설 유나 SS	허드슨	미 정
스타트링 오딧세이 1-블루 에볼류션-	레이포스	미 정
스타트링 오딧세이 2-마룡 전쟁-	레이포스	미 정
스타트링 오딧세이 3-미레니엄 성전-	레이포스	미 정
스팀 하이레즈	네버랜드	미 정
테크모 슈퍼볼	테크모	미 정
에어 커맨더	반프레스토	5,800엔
버처 파이터3	세가	미 정
현대 대전략 STRIKES	시스템 소프트	미 정
모터 크로스	코코넛저펜EN	미 정
불의 15종목 에틀런트 올림픽	코코넛저펜EN	미 정
데들리 스카이	코코넛저펜	미 정
레이맨2	UBI소프트	미 정
노바스톰	EAV	미 정
데들리 스카이	코코넛 저펜	미 정
스파이더(가칭)	BMG 빅터	미 정
매스 디스트럭션	BMG 빅터	미 정
스치파이3	자레코	미 정
슈퍼301 S.Q.(가칭)	일본물산	미 정

N64

게임명	회사명	가 격
바이오테트리스(가칭)	엄텍스	7,800엔
악마성 드라큐라 3D(가칭)	코나미	미 정
캐버리 배틀3000	일본시스템 서플라이	9,800엔
초시공요새 마크로스 어나더 디멘션(가칭)	토미	미 정
미션 임파서블	팩 인 소프트	미 정
리즌	이미지니어	미 정
3D 격투	이미지니어	미 정
듀얼 히어로즈	허드슨	미 정
토닉트러블	UBI소프트	미 정
크리에이터(가칭)	닌텐도	미 정
클라이머(가칭)	닌텐도	9,800엔
미션 임파서블	팩 인 소프트	미 정
실황 J리그 퍼펙트 스트라이커2(가칭)	코나미	미 정
하이프리드 헤븐(가칭)	코나미	미 정
보디하베스터(가칭)	닌텐도	9,800엔
테트리스 파이어	닌텐도	9,800엔
커비의 에어라이드	닌텐도	9,800엔
바기부기(가칭)	닌텐도	9,800엔
F-제로 64	닌텐도	9,800엔
요시 아일랜드 64	닌텐도	9,800엔
김전일 소년의 사건부	허드슨	미 정
봄버맨 64	허드슨	미 정
실황 골프 토너먼트'97	코나미	미 정
에어로 게이지	아스키	미 정
마리오 페인트64(64DD전용)	닌텐도	미 정
울트라 동키콩(64DD전용)(가칭)	닌텐도	미 정
크리에이터	닌텐도	미 정
마더3	닌텐도	미 정
슈퍼마리오 RPG 2(가칭)	닌텐도	미 정
스페이스 다이나마이트	빅동에	미 정